
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年9月29日
第8號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元
射擊遊戲大比拼
SS《LAYER SECTION》
PS《ZEITGEIST》
《遊戲誌》獨自開發
《ZERO DIVIDE》真正VR立體玩法
《戰鬥機械人烈傳》第二章
遊戲研究坊
秘傳！多邊形奧義
超強秘技陸續有來——
《鐵拳2》使用中波士
《少年街霸》2對1秘技續集
《INDY 500》反轉賽道



The Future Is Now
SNK
拳皇95'之謎
誰是真正的拳皇?
人強馬壯 勢如破竹
高達二仟個不同格鬥組合向你挑戰!
THE KING OF Fighters 95
©SNK 1995
頭 獎 :日本"迪士尼"七天豪華遊一名
貳 獎 :NEO.GEO遊戲主機連拳皇95CD一套
三 獎 :NEO.GEO三仟港元禮券一名
安慰獎:1,000名各得精美原廠SNK禮品一份
信封面上請填上正確的答案及寄回九龍深水埗福榮街111號地下
"精密電腦公司"收. 信封底請連同英文姓名,地址,電話及身份証號碼.
截止日期:1995年12月1號
公報日期:1995年12月15號
在"天天日報"或拳皇95漫畫精裝本"刊登
總代理:
精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
TEL: (852)23860833 FAX:(852)27280630
NEO.GEO CD ROM主機
行貨:自動110-240V火牛,
2個旋風式手掣,
6尺AV線,
RGB線及二年保用.
24 MONTHS WARRANTY
NEO GEO
請認明盒上的保用標誌
請留意爆機後PRODUCER的姓名或參考巨形拳皇95'海報.

# 有買趁手！

## 《遊戲誌》補購程序—LOGON！

### AIM

◆為求打爆機、需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

### METHOD A—郵寄

PHASE 01
填妥補購表格（影印亦可）
PHASE 02
寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」
PHASE 03
寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣。）
PHASE 04
等收書啦！

### METHOD B—親臨補購

補購地址：旺角太子道西206號8樓（近花墟球 場）
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午3時至6時；星期日及公眾假期休息。
注意：親臨補購請先致電本刊辦事處預訂補購期數

## 《遊戲誌》補購表格

姓名：
年齡：
地址：

聯絡電話：（日間）
（夜間）
郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）
支票號碼：

| 補購期數 | 數量 | 單價 | 金額 |
|---|---|---|---|
| | | × | =$ |
| | | × | =$ |
| | | × | =$ |
| | | × | =$ |
| 郵費 | | × $6.5 | =$ |
| 合計 | | | $ |

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；
信封面請註明「補購」字樣。

備註：
◆本刊恕不接受海外補購
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將儘快退回。
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

# 你有足夠棍性嗎？

## 我哋要班馬啦！

## 《遊戲誌》誠聘E級戰馬（編輯）

—戰馬基本條件—

◆年18歲以上◆
◆中文程度良好◆
◆對電視遊戲有相當認識◆
◆對日文有一定程度認識◆
◆具雜誌出版經驗者更佳◆
◆擁有堅強嘅鬥志、無比嘅毅力、唔怕穿嘅胃、幾日開工唔翻屋企都冇問題嘅家庭關係◆

有意者請連同個人資料、履歷、及一篇800字有關你最近玩過嘅一個遊戲嘅攻略心得，寄「旺角郵政局郵政信箱79489號」安排面試；信封面請註明「《遊戲誌》班馬」。

# 唔怕死就嚟啦！










使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溔水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

●請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
●有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、威記、ICEMAN、斷影騎士月狼、凱文、強森◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER ILLUSTRATION／詹國明◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852) 2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

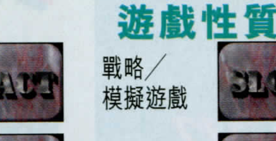
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, 206 PRINCE EDWARD ROAD WEST, MONGKOK, KOWLOON, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

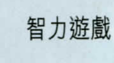
# 圖　例

## 機種

3DO
NEO．GEO
街機
PC ENGINE
任天堂
PC 個人電腦
PC-FX
PLAY STATION
GAME BOY
超級任天堂
GAME GEAR
SATURN
世嘉 CD
VIRTUAL BOY
世嘉五代

## 遊戲性質

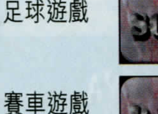
動作遊戲

戰略／模擬遊戲

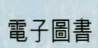
智力遊戲


對戰格鬥遊戲

體育遊戲

桌上遊戲
角色扮演遊戲

足球遊戲

電影



動作角色扮演遊戲
賽車遊戲
電子圖書
戰略角色扮演遊戲

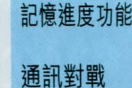
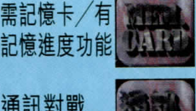
射擊遊戲

其他遊戲
歷險遊戲

## 其他

雙打

多人參與

需記憶卡／有記憶進度功能


通訊對戰

不適合十八歲以下人士

## 預你唔睇（編者話）

經過咗咁多期嘅努力，《遊戲誌》經已建立咗一定地位，所以老細俾我哋加人大展拳腳。不過，唔係你話加人就有人俾你加，又要打得機、又要寫嘢冇問題、仲要有鐵胃袋同堅毅嘅意志，哩啲人才真係唔係咁易搵㗎。搵到人仲要搵地方安置佢，睇怕我哋都要搵定地方搬至得囉。（米奇）

執筆之日，正是戰友們出書的好日子，呵呵！以後有人喺遙遠嘅鯽魚涌陪我通頂喇！ARTHUR，努力譯稿啦，公司開多本新書喺咁㗎喇！編輯安，漫畫周刊「好玩」嗎？努力玩啦，我會精神上支持你！梅佬，你個死仔包快啲起稿啦，我等緊你嘅作品出街㗎！衰仔堅，你係唔係番工㗎，打咩內線鬧你呀？天呀！做乜你班友仔會上晒上面㗎，等我一個郵包爆炸炸瓜晒你哋至得！

P.S：喂，本新書唔錯，我會精神上支持你哋，不過有無外稿寫呀？幾時再嚟機神兵團？（ARES）

最近日圓回落了不少，令到筆者心儀已久的相機降價，心中的購買慾又再提起。筆者更希望日圓繼續下跌，好讓筆者可以買多些鏡頭及配件，影多些靚相；不過，期期都要趕稿，哪來時間去影呢？唔怕，我信總有一日會影到的！（PUYU 神）

噢！嘩！勁呀！快些！打呀！上呀！真的很了不起！噢！天呀！世上竟會有如此的超人！OH！MY GOD！黑龍所提到的人（不！應稱他做神才對！）便是近期大出風頭的『SHOOTING 王 J.J.』，他那神乎奇技真是駭人聽聞，在彈雨中仍能神態自若，試問世上那裏可以找到一個如 J.J. 一樣的『神』呢？（正在朝拜的赤目黑龍）

好不容易才等到 SATURN 的《大戰略》面世，正以為可以一試用日本來玩的故事模式，向最高難度挑戰時，竟然被其他編輯聯名反對，話驚本書會俾愛國人士投訴喎！結果變成要用美國佬開 GAME……可惡啊！（←J.J.：比達 MODE）

上期發現用編者話送獎品可以諗少好多嘢，但似乎又太攞笨……好！今期就用嚟公布啦！（……）

鄭智全、黃英錦讀者，兩位已成為「送《特勤機甲隊 2》海報大抽獎」的幸運兒，我哋好快就會再發信通知兩位領獎事宜的了，請稍等。

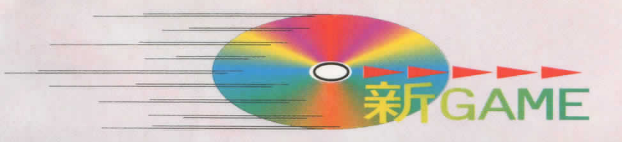
又搞掂喇！（←J.J.：能量獸 MODE）

## 遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）












# 美少女戰士 -ANOTHER STORY-




# 一切從頭開始

## 序章






他從遙遠的他方到來，徘徊在漆黑之中。終於，他的心被黑暗的話語奪去了……假如照亮黑暗的東西是光明的話，那掩蓋光明的就是……黑暗。因此，有光明的地方就不會有黑暗，就如有黑暗的地方不會有光明一樣。為了讓光明得到足夠的光明、黑暗得到足夠的黑暗，我在尋找黑暗的風暴……終於……他與黑暗同化了。

### -30世紀 水晶東京-

30世紀的天文學者發現一顆巨大的彗星正在接近太陽系，人們對巨大彗星接近這件事議論紛紛，但是……與此同時，一種原因不明的疫症正在蔓延……有幾個青年男女失蹤。為了受苦的人民，近后．倩尼迪向魔幻銀水晶祈求。




新后．倩尼迪：「……！魔幻銀水晶在擅抖啊……！？就像感到邪惡的能量一樣……」

戴安娜：「而且，那是相當強大的東西。」










新后．倩尼迪：「剛剛才把「死靈（DEATH PHANTOM,*1)」消滅……為甚麼？」

安迪美奧親王：「新的……敵人？」

新后．倩尼迪：「好不容易才得到和平的生活……立即去召集美少女戰士吧。」

魔幻銀水晶突然停止震動

戴安娜：「呀！幻之銀水晶的震動停止了。」



新后．倩尼迪：「真的哩。異變的預兆消失了。剛才的震動到底是甚麼一回事呢？一定是受到彗星的影響了。」

安迪美奧親王：「……可能是吧？」

新后．倩尼迪：「……對！一定是那樣，受到魔幻銀水晶光芒的保護，這個世界可以永享和平啊。」

### -現代 月野兔的家門前-

兔：「我們走了！」

月野兔和小小兔走後，天空突然出現一對年青男女。

少年：「姐姐，就是她了！」

少女：「果然這個時候的話就可以改變哩。」

少年：「這就跟我們意料的一樣哩。我也就可以跟那女孩在一起了嗎？」

少女：「可以改命運的話，想變成怎樣也可以了。對了……有阿普斯 {*2} 大人和我們在一起，命運就可以改變……」少女接着












便消失了。

少年：「公主……我一定會做得到的啊。」接着，少年也消失了。

另一方面，小小兔跑到半路停下腳步來。

兔：「怎麼啦，小小兔？」

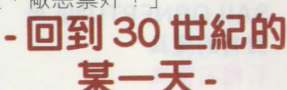
小小兔：「不知怎的心中有點忐忑不安。」

兔：「哈哈，你又來了。是心臟撲撲跳吧？小小兔是也到了找個男朋友的年齡了。但是……不可以是阿衛的啊！！」

小小兔：「……傻才！不是那回事啊！」小小兔走開，「喂，阿兔……不會再有壞人來襲擊了吧？大家都可以友好地一起生活吧？」

兔：「哈哈哈，那當然了！和平會一直維持下去的啊！就算有壞人來襲擊也好，我SAILORMOON也會……替月行道、做惡罰奸！」

月にかわっておしおきよ！



## -回到30世紀的某一天-

小小兔：「噢！要錯過巡遊了！」

小小兔匆忙下跟少年相撞，丟了一條頸鍊。

小小兔：「好痛啊——……」







少年：「你沒事吧？」

小小兔匆匆離去：「對不起啊！我好忙啊！」

小小兔走後，少年發現地上的頸鍊。

少年：「這是……？這是公主的頸鍊……」正當少年收起小小兔遺下的項鍊時，四個少女突然出現。

孖辮少女：「安撒魯.。」

安撒魯：「姐姐……」

孖辮少女：「怎麼啦？」

安撒魯：「沒甚麼。」

孖辮少女對其他少女：「我們走吧！」六人便消失於無形。



在觀看巡遊的人群中，有剛才那些少年少女的蹤影，她們在新后·倩尼迪的馬車駛過後便消失於人群中。

從此，命運便有所改變……

**日文對照表**

1. デス・ファントム
2. アプスー
3. フルデスティニー
4. にっきちょう
5. セーブ
6. ルナ P

# 預　備　之　章




露娜從窗口走進月野兔的房間，找仍然睡着的阿兔。

露娜：「阿兔……阿兔啊！」

兔：「唔……怎麼啦？露娜。」

露娜：「鎮上好像有點古怪啊，雖然我說不出有甚麼古怪……之就是有古怪啦。」

兔：「唔……露娜你是不是神經過敏啊？」

露娜：「不是啊，平常所見的人今天好像有點兒不同啊。」

兔：「唔——，我明白了。那，晚安！」

露娜：「喂、喂！你快去看個究竟啊！！」

阿兔當然不會那麼容易就範（選右項）。

兔：「唔——」

露娜：「喂——阿兔——快起身啊——！」

在露娜不停催促下，阿兔只有起床（選左項）。

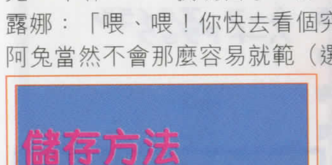
とりあえず にっきちょうを わたしておくわね

兔：「哎，我去了，那好嗎！」

露娜：「那才像樣麼，阿兔！」

當阿兔準備出門之際——

露娜：「呀！對了。先給你一本日記簿 {*4} 吧。日記簿是用來把一直以來所做過的事情儲存 {*5} 起來時使用的。但是，一定要跟露娜P {*6} 談話才可以儲存的啊。你明白了嗎？」阿兔表示明白（選左項）。「那我們出發吧！」

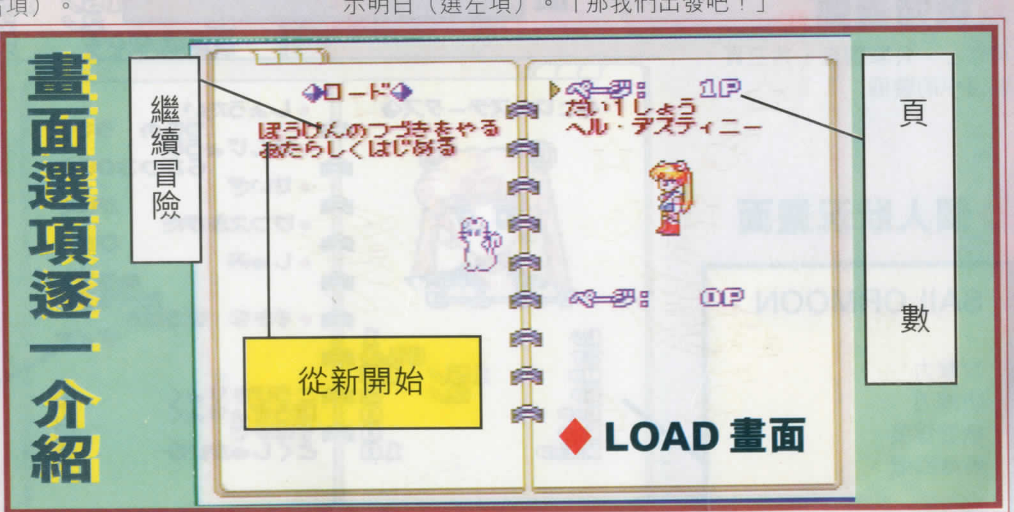


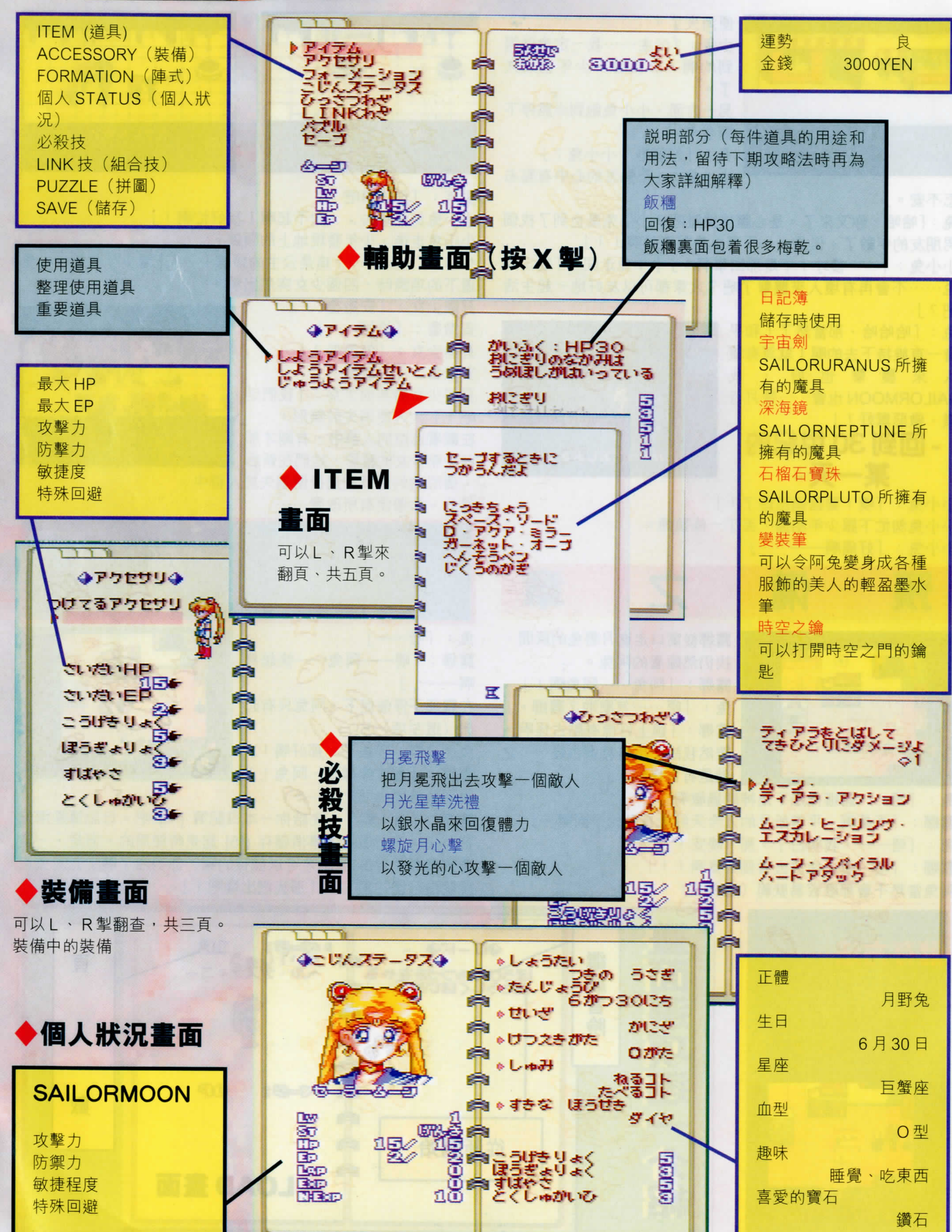
## 儲存方法

每當你走到露娜P面前按A掣，它就會問你是否要SAVE，選左項「是」的話便會顯示輔助畫面。




## 畫面選項逐一介紹






ITEM（道具）
ACCESSORY（裝備）
FORMATION（陣式）
個人 STATUS（個人狀況）
必殺技
LINK 技（組合技）
PUZZLE（拼圖）
SAVE（儲存）

運勢 良
金錢 3000YEN

説明部分（每件道具的用途和用法，留待下期攻略法時再為大家詳細解釋）
飯糰
回復：HP30
飯糰裏面包着很多梅乾。

## ◆輔助畫面（按 X 掣）

使用道具
整理使用道具
重要道具

日記簿
儲存時使用
宇宙劍
SAILORURANUS 所擁有的魔具
深海鏡
SAILORNEPTUNE 所擁有的魔具
石榴石寶珠
SAILORPLUTO 所擁有的魔具
變裝筆
可以令阿兔變身成各種服飾的美人的輕盈墨水筆
時空之鑰
可以打開時空之門的鑰匙

最大 HP
最大 EP
攻擊力
防擊力
敏捷度
特殊回避

## ◆ITEM 畫面

可以 L 、R 掣來翻頁、共五頁。

## ◆必殺技畫面

月冕飛擊
把月冕飛出去攻擊一個敵人
月光星華洗禮
以銀水晶來回復體力
螺旋月心擊
以發光的心攻擊一個敵人

## ◆裝備畫面

可以 L 、R 掣翻查，共三頁。
裝備中的裝備

## ◆個人狀況畫面

SAILORMOON

攻擊力
防禦力
敏捷程度
特殊回避

正體 月野兔
生日 6 月 30 日
星座 巨蟹座
血型 O 型
趣味 睡覺、吃東西
喜愛的寶石 鑽石



## ◆陣式畫面

SHOOT
ARROW
VICTORY
CLUSTER

戰鬥配置

按照那戰士在陣式中的位置，可令受傷程度減低，攻擊力提高的啊。

## ◆組合技畫面

這裏會列出所有你曾在「MAKE UP LINK」畫面中登錄過的各種組合技、相關的戰士和簡單的用途介紹，以L、R掣來翻看前、後頁的招式。登錄招式的方法請參閱「MAKE UP LINK」畫面的說明。

## ◆儲存畫面

存到哪一頁去？
小心可別把朋友的日記簿洗掉啊！

採用哪種音響效果？
立體聲　　單聲
記憶游標的位置嗎（指上次選擇時的位置）？
記憶　　　不記憶
對白的速度是？

外框的顏色是？
對白的顏色是？

## ◆ OPTION 畫面（按 SELECT 掣）

## ◆ MAKE UP LINK 畫面（按 START 掣）

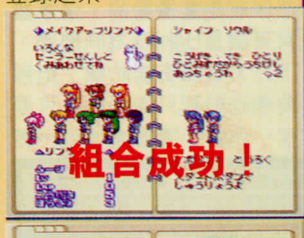
這裏可讓你替各美少女戰士作組合哩。

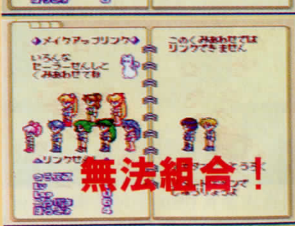
### 組合技登錄法

1. 把游標移到想要組合的戰士頭上，按A掣決定，然後把右邊的大游標移到空位上再按A掣，把那戰士搬到右邊去組合；大游標放在已有戰士的位置上便會把原有的戰士換走。



2. 每招技組合技最多可由三人組合
3. 選好戰士放到右邊按Y掣便可組合招式
4. 有些戰士只會跟指定幾位戰士組合，例如SAILORSATURN就只會跟SAILORMOON、SAILORCHIBIMOON和SAILORVENUS組合。
5. 按X掣可觀看游標所在位置的戰士的詳細資料。按START掣就可以結束登錄。
6. 十位美少女戰士最多可組合出40招組合技，大家最好事先嘗試各種組合，登錄起來。









# WORLD ADVANCED 大戰略 鋼鐵之戰風




期待已久的SLG超級大作《WORLD ADVANCED大戰略～鋼鐵之戰風》終於推出，在正式攻略之前，今次我們會先來介紹其中一些標準模式中的經典戰役，以及介紹一些二次大戰中的著名部隊。




■遊戲的模式選擇畫面。STANDARD是一場過的戰鬥，CAMPAIGN則是連續玩下去的故事模式。

■在故事模式中，日本初期會很強，但會愈來愈難玩，美國則是初期較難，反而到後期因可用消耗戰而變得較易。







■在故事模式每版開始前，首先會以這種世界地圖顯示出各國現時的勢力範圍。

■美軍的故事模式會從1942年珊瑚海海戰開始，這時的戰鬥是較為困難的。



## 標準模式 STANDARD MODE 特色版面介紹

### NO.1 FRANCE 法國

德國在發動二次大戰初期，法國是他們的主要目標之一，法軍在一次大戰後，為了防禦國境，於邊界上建造了一條馬奇諾防線MAGINOT，但卻因為德軍採用閃電戰，越過了防線的漏洞而導致戰術失敗。在遊戲中，德國到這時是仍然保有相當優勢的，法軍雖說有英國及比利時為同盟國，右下方又有馬奇諾防線，但那些要塞砲射程只得兩格，只要大家一如當年德國處理這一戰的手法一樣不去硬闖此處的話，就是其餘三國聯手亦不用擔心的。

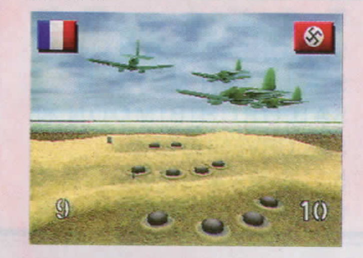



■馬奇諾擁有65的對地防禦力，但對空防禦值就只有10。

■由於要塞附近的法軍全是不能行動的預備兵，用爆擊機幹掉他們後再炸爛地形可能會更一了百了。



■若空軍有空，不妨在路過此處時投下炸彈。



### NO.4 D-DAY 諾曼弟登陸戰

1944年6月6日，是盟軍由諾曼弟登陸歐洲，德國開始走向戰敗之路的日子。由於德軍的估計錯誤，只有極少數部隊守衛沿岸，其他都只是些固定砲台，面對盟軍的大規模艦隊及機隊，由於兩支德國部隊的司令部均是在畫面下方，增援用的部隊均要由畫面下方出發，所以德軍的首要任務是在支援部隊趕到前盡量死守，為了提高戰力，初期最好能先派出機隊支援前線，到地上部隊有所損傷後便馬上派出TIGER I重戰車接戰，遂步的將雙方的戰力差縮小。



■雖說是舊式戰艦，但單是看見那數目便足以把你嚇死。

■有實力與盟軍作戰的部隊此時仍在大後方，需要花不少時間才能趕上前線。



■在這一戰中，德軍會派出二次大戰中極為著名的TIGER I戰車。



# NO.10 CORONETO 作戰

在歷史上，日本軍由於在1945年8月6日及9日被美軍分別在廣島及長崎投下原子彈，結果於9月2日無條件投降……那麼為何會有1946年3月1日開始的版面？不用說也可以肯定是日本人那種死要面的性格所幹出來的了，但對於被美蘇聯軍圍攻的日軍來說，這一版幾乎可以說是等死的，在資金源源不絕的狀態下，大家可選用美軍體驗一下大戰後期日本軍被美軍砲火「浸死」的滋味。




■這一版的舞台是日本本土；可以看到東京一帶已被炸得面目全非。

■圖中的綠色部隊只不過是美軍的部份軍力，在數量上是遠超過日軍的





■在美軍戰艦的巨砲攻擊下，日本部隊想接近岸邊會相當困難。

■雖然日軍之中有很多無理地出現了的幻之機種，但在圍攻之下也總會被打敗。



# WORLD ADVANCED 大戰略 二次世界大戰兵器圖鑑

詳盡的武器設定是大戰略系列的導賣點之一，今集由於是以全世界為舞台，登場的武器數目比以往有更大的變化，其中更有不少是日軍在二次大戰中的「幻之兵器」，不知大家能否一眼就認得出這些兵器的名字？




■埃塞克斯級空母 ESSEX




■JS-III 重戰車




■局地戰鬥機「秋水」

■列克星敦號空母 LEXINGTON




■雷電局地戰鬥機




■局地戰鬥機「鐘馗」




■戰鬥機「橘花」




■約克城號空母 YORKTOWN




■空母企業號 ENTERPRISE




■局地戰鬥機「飛燕」




■局地戰鬥機「震電」

■衣阿華級戰艦 IOWA




■PANZER 中戰車




■陸上攻擊機「二式飛行艇」




■爆擊機「飛龍」





## 充滿血腥與暴力的武鬥大會再次出現！

# 龍・爭・虎・鬥 MORTAL KOMBAT 3

製造商：WILLIAMS
發售日：發售中
遊戲性質：FIG

SFC　FIG　2P.

## 遊戲與電影都非常矚目

在美國深受歡迎的格鬥遊戲《龍爭虎鬥》系列，終於推出第一部電影，其受歡迎的程度非常厲害，而且還高踞美國票房冠軍。與此同時製造商亦乘勢推出了《龍爭虎鬥 MORTAL KOMBAT 3》，此 GAME 亦受到不少好評。




### OPTION 畫面

一如以往，在 OPTION 畫面中分別可以選擇音樂，音效，難度，兩方的強度比例，當然還有控制方法。




### 挑命運的遊戲模式

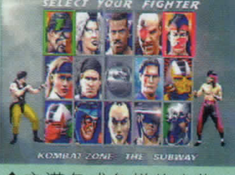
本 GAME 一共分開三個遊戲模式，分別是最難的 MASTER 中等難度的 WARRIOR 和最易的 NOVICE。



◆你會揀最難的模式嗎？

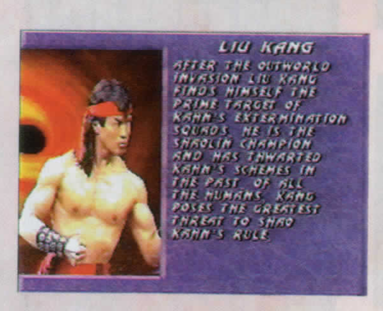
### 角式大檢閱

《龍爭虎鬥》一共提供了十四個角色可以使用，比舊有的作品增加了不少角色，相信其 FANS 必定可以過足癮了。



◆充滿各式各樣的人物，究竟揀那一個才好呢？

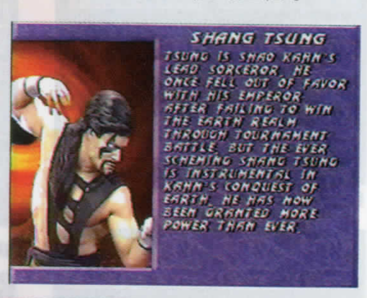
## LIU KANG 初心者必用




他是一個以飛行道具為主的角色，分別有上段和下段「放波」攻擊。再加上連環腿和穿心腿，其實力實在是非常強而且平均。而 LIU KANG 的速度更是在眾多強者中數一數二的快，而招式也比較易用，比較正常，可以說是初級者必用的角式。

## SHANG TSUNG 百變的惡役

曾經在《龍爭虎鬥 1》擔當最後波士的 SHANG TSUNG 雖然被正義之士所敗，但又在《龍爭虎鬥 2》再生，到了今次仍然健在，可說是本 GAME 的其中一個長壽人物。雖然樣子改變了（可能是配合電影的關係），但他的功夫卻一點也沒有退步，可以變身成其他角式攻擊是他的主要特點，所以在使用他就同時要懂得使用其他角色，否則便不能用盡他了。






◆上段飛行道具攻擊



◆再試試穿心腿吧！


◆看我的連環腿


◆連環飛行道具攻擊


◆可以變身成不同的角式


◆攻擊力方面很強

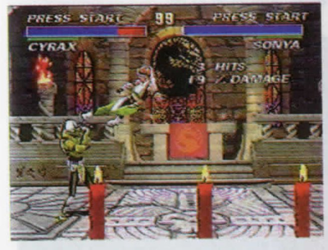
## SONYA 美麗的格鬥家

LT SONYA BLADE
SONYA DISAPPEARED AFTER THE FIRST TOURNAMENT BUT WAS LATER RESCUED FROM THE OUTWORLD BY JAX AFTER RETURNING TO EARTH SHE AND JAX TRY TO WARN THE U.S. GOVERNMENT OF THE LOOMING OUTWORLD MENACE. LACKING PROOF THEY WATCH HELPLESSLY AS SHAO KAHN BEGINS HIS INVASION.

SONYA是《龍爭虎鬥3》中最正常的女性格鬥家，而且又是一位金髮美女；但請不要低估她的實力。因為SONYA不單招式易用，而且變化也比較多，配合上她的快速攻擊方法，可謂無往以不利，不過她的弱點就你攻擊力較弱。若使用SONYA的話，就要以快打慢，向敵人不斷施壓，這樣才可以致勝。



◆少不了的放波攻擊

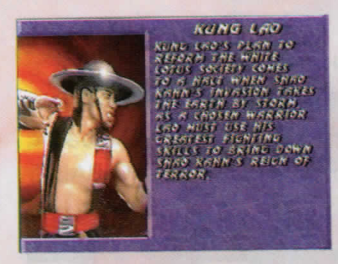



◆以快速作武器，正是女角的特色




◆這一招非常之似曾相識

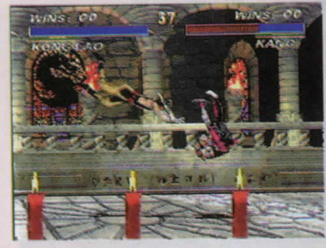
## KUNG LAO 以帽傷人的戰士




一位外形非常似農民的角色，其秘密武器正是他的帽子。看來他的帽鑲了刀鋒在帽邊，否則又怎可以拿來做武器攻擊敵人。除了以帽子攻擊外，KUNG LAO更可以在空中把敵人摔下，可算是出奇制勝。另外KUNG LAO的普通招式也非常厲害。



◆以帽作遠離武器

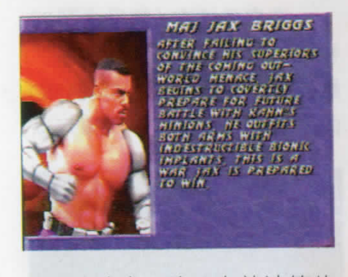


◆在空中可以將敵人投摔



◆勝利的姿勢有型嗎？

## JAX 鐵臂軍人




一個雙臂被改造了的軍人，JAX的機械手臂甚具殺傷力。雖然JAX練得一身強悍的肌肉，但這樣並沒有影響到JAX的速度，除了有放波等的飛行道具外，JAX亦有防止埋身的對空技，更有以身體作武器的突進技，所以JAX亦算是一位全能的戰士。



◆遠程攻擊只好靠放波



◆若敵人接近時大可以用這招轟開他。



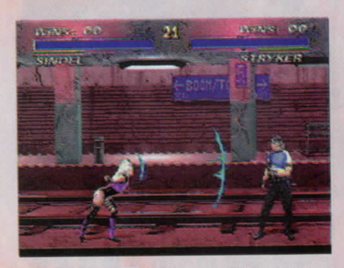

◆JAX的究極神拳

## SINDEL 大碼的白髮魔女

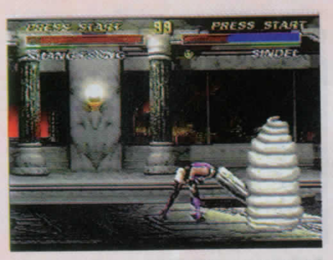



長得一頭白髮的SINDEL，其招式與她的外形一樣，充滿野性，若是小看她的話必定會自招麻煩。

SINDEL最特別的是可以用音波把敵人的動作硬生生地制止，然後再施以狠毒的一擊或是連續技，所以SINDEL的音波攻擊肯定比她的飛行道具來得有威脅及破壞力。



◆用音波攻擊把敵人的動作停頓，然後再為所欲為

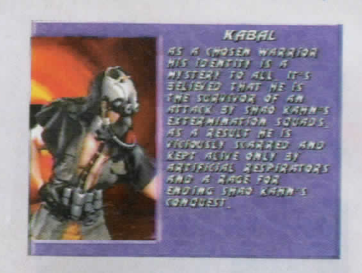


◆SINDEL的究極神拳，用她的頭髮把敵人縛至身體爆開！

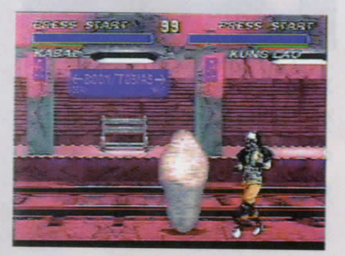



◆SINDEL的另一招究極神拳，變成蜜蜂針死敵人

## KABAL 使用雙戟的高手



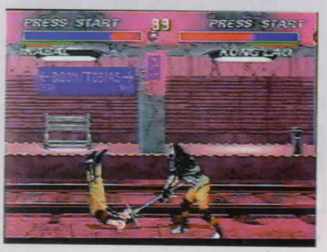

戴上防毒面具的KABAL，可說是忍者與戰士的混合體。除了一般的拳腳功夫和格鬥技外，KABAL更是用雙戟的高手。而KABAL所用的招數則頗為獨特，因為KABAL有一招是用自身高速地將敵人困住，然後再施以毒手；另外，遠距離方面亦有飛行道具，而近距離則可以用雙戟抓著敵人摔來摔去。




◆把敵人困住後再攻擊




◆事實証明飛行道具不是萬能的

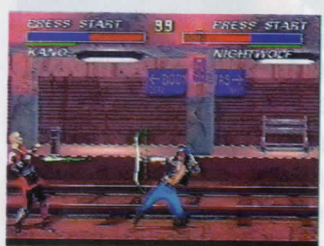



◆把敵人當作「生魚」般撻來撻去

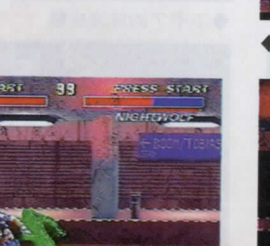
## NIGHTWOLF 誓保家園的勇士



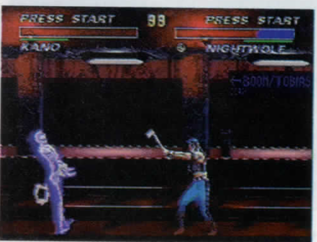

印第安族的勇士，擅於用斧頭攻擊，是一個天生的標悍戰士，為了保護族人和聖地而戰。除了用斧頭外，更懂得用魔法光箭，亦有使用身體撞向敵人的突進技，是一個招多變的戰士，而NIGHTWOLF的究極神拳就是用雷電把敵人電死。




◆魔法箭好使好用

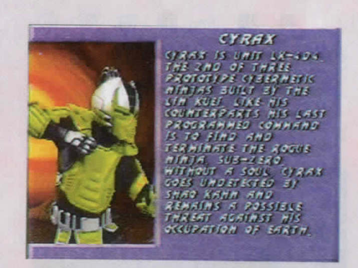



◆就像野牛一般的衝撞




◆究極神拳就是用電把敵人電死！

## CYRAX 被改造了的忍者



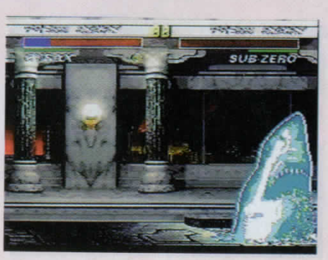

CYRAX是一名生化忍者，既是人又是機械人，所以戰鬥力很強。雖然是生化忍者，但CYRAX的必殺技不多，不過都是很實用的，例如先放出一個網將對手擒著，然後再向他攻擊，另外那招空中倒頭椿亦非常大殺傷力，而其中一式究極神拳就是變成鯊魚咬死敵人。




◆空中倒頭椿殺傷力很大

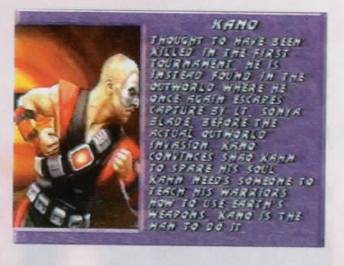



◆可以放出這麼大的網，敵人就不會走脫。




◆變成大白鯊咬死敵人亦是CYRAX的究極神拳。

## KANO 從死亡中復活過來



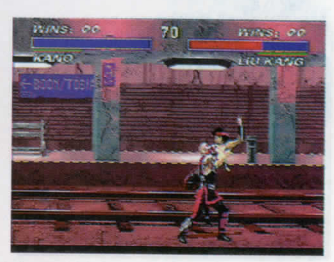

本來已經在《龍爭虎鬥2》被殺，但幸運地又再次重生，雖然面部被改造了，但KANO的實力卻有增無減，不單可以用光能扇作遠距離攻擊，而且更可以對空攻擊；體技方面則可以把身體滾作球體攻擊，並可以抓著敵人的脖子不放，實在是非常恐怖。




◆以身體滾向敵人攻擊




◆以光能扇成遠程攻擊




◆用手抓著敵人的脖子

## SUB-ZERO 冷凍忍者



在過住的兩集《龍爭虎鬥》裡，SUB-ZERO都是以神祕的忍者裝束示人，到了今次才讓大家一睹他的容貌，但善於用冷氣凍攻擊的他仍然是那麼厲害。SUB-ZERO的心殺技主要是以首先制敵，然後再施以痛擊為主的間接攻擊法；所以，在使用SUB-ZERO的時候要切記這點，否則便會用不得其法。




◆冰雪拳是制敵的攻擊




◆這招活像求雨的必殺技也是將敵人凍結




◆SUB-ZERO的冰化身，千萬不要碰到它，否則便會被凍結

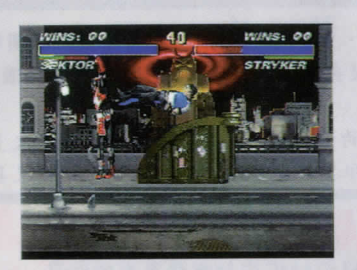
## SEKTOR 全攻型生化忍者




編號是「LK-9T9」的SEKTOR是另一隻被改造的生化忍者，被改造了的SEKTORV變得非常冷血，和機械人沒有分別和CYRAX不同的，就是SEKTOR本身收藏了很多武器，包括了導向飛彈，直射飛彈，更可以鑽入地中再跳出來攻擊，而他的身上亦有機械臂可以將敵人摔倒。




◆可以追蹤敵人的導向飛彈

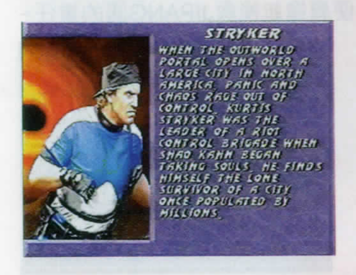



◆小心他會在地中鑽出來攻擊




◆用機械臂把敵人摔倒

## STRYKER 一位只用鎗械的「格鬥家」




外貌好像摔角手的STRYKER天生神力，而且也是眾多角色中外型比較平易近人的一個。STRYKER的拳腳功夫只是普通貨色，根本談不上是格鬥家，不過幸好他身上袋著無窮無盡的手榴彈，而且更可以不同角度拋出去，加上他又可以高速地走向敵人用棍將對方摔倒，以上各樣總算令他稱得上一位戰士。




◆竟然用手榴彈向敵人攻擊

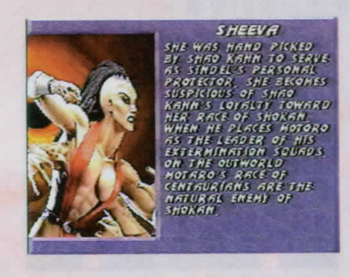



◆很少見到用棍的投摔技




◆就算是勝利姿勢也是開鎗

## SHEEVA 異變的女戰士




擁有兩對手的SHEEVA雖然是異種人，但她的體和四隻手卻有助於她在戰鬥時的實力。在對戰方面，SHEEVA的招式比較少和普通，但已經非常好使好用；例牌的飛行道具總算可以制敵，但最厲害的就是她可以飛上半空然後再壓下來對付對敵人，令人防不勝防，若是想挑戰難度的話，就用SHEEVA吧！



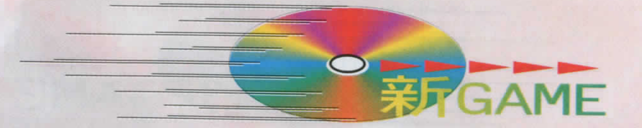
◆SHEEVA的飛行道具好像威力驚人



◆突然間跳到半空



◆再急速下降將敵人壓著




名作中之名作終於移植在SFC上

# 天外魔境ZERO



製造商：HUDSON　容量：未定
發售日：95年12月下旬　開發狀況：65%
售價：未定




## 地獄之軍團復甦，「JIPANG」國陷入最大危機！

**故事簡介**六百年前，東方的JIPANG國受到地獄之軍團侵略，民不聊生；就在這時，有一班名叫火之一族的勇者挺身而出和惡勢力對抗；經過一輪激戰後，地獄之軍團終於被火之一族封印在地獄門。

可惜，和平並不是恆久的，經過六百年後，由「永遠之火」選出來的JIPANG國國王突然離奇地死去，而地獄門的封印更在這時被打開，地獄之軍團又再開始他們的侵略了……



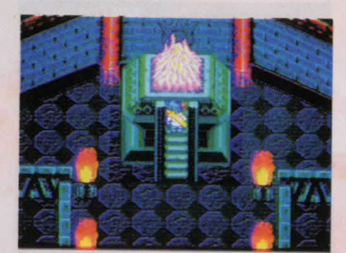
## 超大型RPG新版本

在PC-ENGINE的CD-ROM GAME中銷售量最高的作品，正是由著名的遊戲設計家「廣井王子」先生製作的《天外魔境》系列；除了銷量高外，每一隻作品（《天外魔境》，《天外魔境II》及《天外魔境風雲歌伎傳》）都受到很高的評價，正是叫好又叫座。現在，《天外魔境》正式移植在SFC上，並稱作《天外魔境ZERO》；所謂「ZERO」，就是指這GAME的年代比《天外1》還要早，以年份來說可算是原祖級的故事。

## 奇怪的時代背景

若是有玩開《天外》系列的朋友，對於GAME中的時代背景一定不會陌生——一個與日本江戶時代很相似的地方，但絕對不是日本（廣井先生的訓言）。太古的「JIPANG」（注意和JAPAN很相似）國是由六個國家（火熊國，孔雀國，鶴國，龜國，犬神國及龍國）所組成，但因為被地獄之軍團侵略，六個國家只剩下龍國無事，其餘的國家都已經被地獄之軍團的五人眾所侵佔；與此同時，一個火之一族的少年得到「永遠之火」的啟示，便肩擔起挽救JIPANG國的重任。


◆在火影村開始的旅程


◆藏在炎之神殿的「永遠之火」


◆孔雀明王——不知是本篇的飛行工具



◆在花之城有一些怪樹

## 採用「奧義」與「卷物」的戰鬥系統

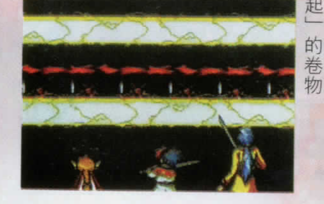
在《天外魔境》，一直都是用「卷物」去代表魔法，而「奧義」則代表特技，當然《ZERO》也不會例外；而且在使用「卷物」和「奧義」時，更有漂亮而流暢的畫面，使到原本已經很出色的戰鬥畫面更加出色。

### 卷物——借助大自然的力量

基本包括了攻擊，防御、體力回復等卷物，而且可以將卷物合體，產生出更強更厲害的效果。這麼好使好用的卷物，全都是從遊戲中的仙人手上取得的，分別是火，水，風，雷等卷物。

### 奧義——艱苦修練而成的必殺技

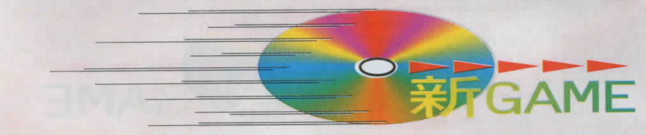
火之一族所擁有的特殊能力和必殺技。除了必殺劍法外，更有忍術和召喚術，全部都是強力的必殺技。


◆將敵人一次過「買起」的卷物


◆火之一族的絕招當然是月火攻


◆多姿多彩的奧義


◆最好用火的奧義去對付冰系敵人



## 謎之巨大機械人的戰鬥

在 GAME 中竟然有一些巨大的機械人戰鬥，而且還是以格鬥動作去表示，在 RPG 中可謂非常新鮮。



◆嘩！巨大機械人的決戰呀！



◆一定要擁有良好的格鬥 GAME 底子

## 故事角色介紹

### 使用奧義的炎之劍士——火眼

擁有火之一族的血裔，一個 12 歲的活潑少年，精通劍法與奧義。

### 有非常多招式的魔法戰士——天神

六百年前與地獄之王作戰的火之一族劍士。

### 守護著妖精的卵——翡翠

在幽怨的表情背後，是否隱藏着不可思議的力量呢？將會轉生成為昴。

### 以召喚術為主的火精聖——昴

活潑而厲害的女孩子，是由翡翠所轉生而成，所以仍然是 0 歲；善用召喚術。











## 本 GAME 最重要的全新系統——「PLG」系統




所謂「PLG」系統的全名就是「PERSONAL LIFE GAME」，「PLG」系統可說是一個完全創新的系統。系統最大的特點就是遊戲中設有真實的時間觀念；例如你玩了一個鐘，它就行了一個鐘；是真正以一日廿四小時去計算的，而且在關機休息時，它也會計時的。舉例說，你在1月1日開始玩，一直玩到15日然後開機；之後過了10日後再玩，那時GAME中的時間就是和現實生活中一樣的1月25日！

### 不同的季節和月份都有不同的節日

另外，本 GAME 會隨著不同的月份而設有不同的節日，例如在一月時 GAME 中的居民便會慶祝新年，在七月便會慶祝七夕而在四月則會去賞花；即是說，無論在365日中的哪一天都會有當時的節日氣氛！

### 會幫你慶祝生日

只要在設定時輸入自己的出生日期，一到那一天，在 GAME 中的角色便會向你祝賀，真是感人！

### 每間商店都有真實的營業時間

例如在 GAME 中某間商店的營業時間是早上 10 時至晚上 10 時的話，若玩者在早上 6 時或晚上 11 時便不能進入；而且還有一些商店會指定在某日放假，若在那日去找那間商店度便會「摸門釘」，實在是非常之準時！







### 不要忘記飼養 GAME 中的寵物

玩者可以將一些蛋孵化成寵物，但千萬不要忘記每日都飼養他們，否則在關機的幾日後，牠們就可能會餓死！


◆蛋屋的內部，這些蛋都可以培育成寵物

### 就連召喚獸都是靠飼養而成



◆豬鹿蝶


◆鋼鐵之獅子





◆火焱象



◆風之鷹

BOXER'S ROAD

©1995 NEWCorp.

NEW GAME
LOAD GAME

# 拳師之路＝食量控制+實力鍛練！？

# BOXER'S ROAD

製造商：NEW
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

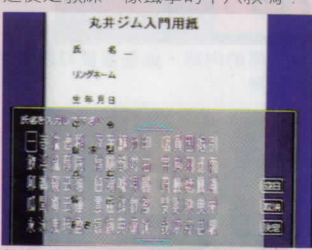
PS 2P. SPT MEM. CARD

**自從PS推出了「龍珠Z」的「養仔」遊戲後，似乎各玩家也對遊戲中的人物培育模式大感興趣，不過人物又會上天又會落地，似乎欠缺了一份真實感。適逢其會，NEW剛推出一名為「BOXER'S ROAD」的遊戲，怎樣？今次換換口味，齊齊做拳師好嗎？**

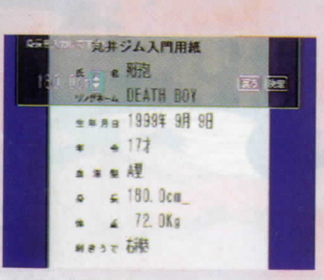
## 「入會」儀式

要成為拳師，當然是先加入拳擊會吧，放心，佢唔喺黑社會，唔駛乜嘢特別儀式，只要填好一張表格便OK，而表格要填上姓名、年齡、出生日期、血型、身高及善用右手或左手，基本上可以自己的真正資料填入，用以測驗一下自己是否一個低等戰士。而遊戲中除日文字外，亦有大量以日語五十音序排好的漢字，基本上不難填上自己的名字，除非你個名好刁鑽啦。此外當你填好身高，表格便會出現一體重，但係你身高嘅標準體重，不妨用以考慮一下自己駛唔駛去減肥。而在填好表格後，遊戲便會要求你設計好自己個貓樣，之後便會正式入會，成為見習拳師，踏上修行之路。


這便是教練，像鐵拳的平八叔嗎？

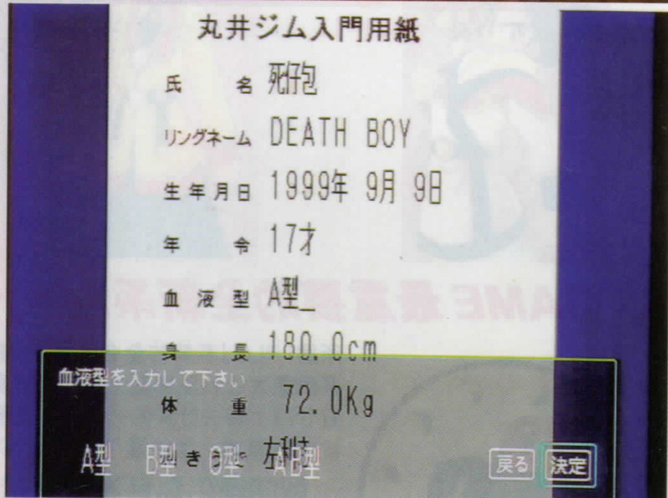


數量可與文字處理器相比的漢字

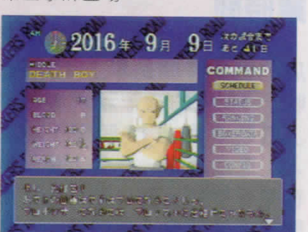


填好身高便會出現標準體重


要設定好自己的樣子



末世拳師登場



正式加入拳會



最初的數值並不高



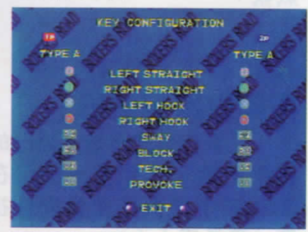
增磅食餐勁、減磅食隻蕉



地獄般的訓練



要定好時間表



可選擇按鈕配置



## 第一目標——成為正式拳師

在正式成為見習拳師後，地獄般的特訓便告開始，事關在大約一個月後便可成為正式拳師。而特訓的目的便是通過餐單上的設計調整，再加上選擇鍛練項目而令自己的能力往上升。此外玩著亦要替自己編定一個時間表，分配休息及作練習賽來令能力上升。

至於在此段時間中，玩者除要小心飲食外，更要注意練習的幅度及練習賽的密度，因為稍一不慎分分鐘會有人因大吃大喝無運動而無變成大肥佬，甚至因練習過度而導致太疲倦而令能力不能發揮，慘敗收場。而在畫面上，玩者可看到不少數值，分列如下：

**AMINO ACID** ---------- 即在蛋白質中的氨基酸，如身體的存量不定，即使狂做訓練也不能產生良好的效用。

**GLUCOSE** -------------- 可說是身體的能力之源，如缺乏吸收便會令訓練的效果大大下降。

**FATTY ACID** ---------- 同是提供力量的能量之源，存在於脂肪中，適量控制可以調節力量及體重。

**WATER** ------------------ 在訓練中如缺少水份的話，訓練時便會輕易地出現疲勞的情況，原因是消費轉化脂肪的同時亦必要同時消耗水份。

**FAT** ------------------------ 肥膏用嚟做乜？脂肪喺後備體力嘅來源，當然有用啦，不過要小心控制，以免變成大肥佬。

**ENDURACE** ------------ 即比賽中的耐力，在比賽中如耐力不足便會令各方面能力下降，什至被對手一發KO。

**RUST ST.** -------------- 在比賽中連續出拳的能力，能力越高便能縮短出拳的速度，給對手一個連消大打。

**SWAY SP.** --------------- 簡單點是腰力，因為比賽中玩者必須不時搖擺身體作出攻擊或防守的動作的。

**SHARP POW** ---------- 主要用以削弱對手耐力的拳擊力，是連續快拳的最大目標。

**HEAVY POW** ---------- 用以削減對手體力的拳擊力，目標是在比賽中令對手KO，豪快地勝出。

**TECHNIC** --------------- 在比賽中，單調的攻擊是很易給對手識破的，故在比賽中使出有技巧的必殺技便顯得重要。

**LIFE** ---------------------- 即體力，比賽中如體力不足便會給對手輕易地KO，故體力多寡可說是取勝的其中關鍵。

**STAMINA** -------------- 力量不足便會令攻擊力及速動下降，故玩者必需注意力量這一環。

**STM. RATE** ------------ 即力量的消費率，數值如下降便不得了，故在比賽中應盡量避免無謂的大動作。

**FT. WORK SP.** -------- 即步法，數值下降便會令移動速度下降。

**PUNCH SP** ------------- 出拳的速度，如太低的話便會給對手輕易擋去或截下攻擊。

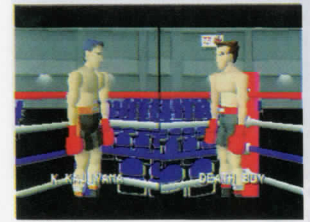
**TIRED** ------------------- 最令人懊惱的便是疲倦值，數值如太高便會令各方面能力下降，解決方法便是適量食物及休息。

## 職業測定賽

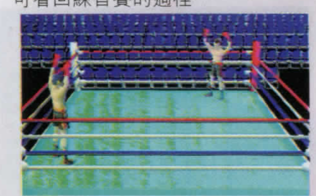
在大約一個月後，你便會參加職業測定賽，而過關方法亦很簡單——只要在比賽中將對手KO（技術性擊倒）或比對手取得更高點數便行。



可看回練習賽的過程



職業測定賽





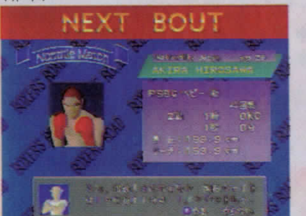


## 最後目標——成為世界冠軍

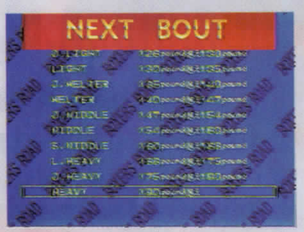
剛成為正式拳師便要進軍世界似乎有點大口氣，不過凡事總有起步的。在此階段，玩者可先選定一對手作挑戰賽，並如此類推，直至參加最終賽事為止。至於每次比賽前均有一定的次序的，如閣下能順利過關斬將便能成為世上最強的人了。

### STEP 1
### 選定挑戰對像

在此階段玩者除要選好挑戰對像外，更要定下在多少天後舉行，好令自己有足夠時間部署。









先選定自己的級別

### STEP 2
### 設定餐單

正如在成為正式拳師前，出色的餐單能令拳師有最好的體力作鍛練，以增加實力。

### STEP 3
### 訓練設定

適當地對症下藥除能增強能力外，更可保持身體的狀況，此乃不可輕率的一環。

### STEP 4
### 編定時間表

一味死練只會弄巧反拙，故配合適當的休息來調節才是上上之策。

### STEP 5
### 比賽

比賽中的目標當然是勝出，但要注意的是在比賽前是先要「過磅」的，如屆時體重太勁便告敗。



偉大的過磅








# SHINING WISDOM番外篇

製造商：SEGA
發賣日：發賣中
價錢：5800日圓

SS ARPG MEMORY CARD

## 一些和故事無關但非常有趣的枝節

相信有看過上兩期的《SHINING WISDOW》攻略的朋友，都會覺得《SHINING WISDOM》是一個非常精采的APRG；對於爆了機的朋友來說，可能會覺得有一些意猶未盡。其實，在這遊戲中，還有很多未全完解決的問題和迷宮，現在就讓我們再次冒險吧！

## 深綠色的樹及落葉

深綠色的樹及葉其實是收藏了許多寶物，只要用火魔法便可除去它們，然後便會發現收藏寶物的秘道；同樣地，只要用風魔法便可除去一些落葉，之後便會找到寶物。

## 兩件特別的寶物

**小跑車**——在進入奧迪根城前的一段小路有一些落葉，除去它後便會找到架小跑車。只要駕駛著小跑車走回去老家和祖父交談，他便叫主角去參加賽車；賽事總共有三個圈，而且必須在兩分鐘內完成，否則便要種新開始，至於獎品嘛……



◆跑車本身已經很難控制，再加上冰面……

◆駕著車和祖父談話便可以參加賽車





**猴子魔法玉**——在古多之谷的山洞口前除去一些落葉後便可找到猴子魔法玉。單用猴子魔法就會在主角身邊放出無數的猴子殘像，但只會將敵人逼開，不會傷害它們；若果加上猴子服的話，就會變成一隻大猴子，再放出猴子殘像，而這些殘像就可以傷害敵人。



◆猴子殘像不會傷到敵人

◆嘩！主角變成了大猴子呀！

## 可以到處休息的睡衣

在砂之迷宮的東面水池用冰魔法重鞋，走過冰面後便可以找到另一間道具屋，在那裡便可買到一件睡衣，不過這睡衣的價錢卻要1000圓呢！但可以在任何地方睡覺補充體力，總算物有所值。

◆走過水池後就會找到這間道具屋





◆隨時隨地也可以睡覺補充體力，就算貴一點也值得。

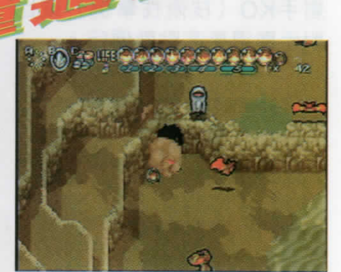
## 見到有裂痕便撞過去吧！

在山崖中有些地方是有裂痕的，只需要用重鞋及將速度提升至最高便可撞破石壁，拿取內裡的寶物。

撞過去吧！

◆唔……前面的裂痕有點可疑？





◆用重鞋撞開它便會發覓內裡有寶物可拿



# 奧迪根城內的迷宮

在奧迪根城的寶物庫側面的酒庫有一個閃電標記，通過後便可以到達一個新迷宮。首先要在唯一的通道往下一層，然後就要尋寶的工作。先往左邊行，越過那頗有難度的小水池後，便會找到一個增強後備生命生命力的寶物。之後再走到右手面的冰路，在盡頭時發現到一個寶箱，可惜拿不到，唯有走到樓上；經過一段會塌下的路後，再踏碎那塊楷磚，跌下去便會開到那寶箱，原來是一條紅色鎖匙，可惜不能打開藍眼門，只好繼續找尋。

◆要小心地橫過這裡





◆經過一輪幸苦，終於找到這個寶物

◆速速跑過這吧！







◆找到了紅色鎖匙



◆唉！又要飛啦……

打開隔鄰的紅眼門後再向上走上一層，便去到一個須要用飛行帽的空間，在左上方便會找到藍色鎖匙。下來後便馬下打開藍眼門，跟著便找到這迷宮的寶物——力量寶珠。



◆找到藍色鎖匙了！



◆終於可以打開藍眼門





◆這迷宮的寶藏就是力量寶珠

# 千年樹的樹苗

在千年樹的第二層外有一棵小樹苗。只要在賀比特村的守井人買仙水灌溉三次，那棵小樹苗便會變成一條大樹藤；爬上去便到達個新的迷宮。在這迷宮中主角的所有裝備都會被除下，而目的就是尋找這迷宮的寶藏。除了有很多怪物會對付主角外，更有一些無定向的風把主角吹得左搖右擺，很容易便會被吹出這個迷宮，那麼便要從頭開始。這迷宮其實不太難。最初是要到處走找回失去的道具；在找回跳躍鞋後走到迷宮的右上方，便會找到一條小巷；小巷內有一隻會放出白光的蝎子，用跳躍鞋一邊跳一邊避開那些白光，在跳到巷尾時便會找到此迷宮的寶物——飛躍鞋。



◆在賀比特村內向守井的人買仙水



◆只要在小樹苗前灌溉三次





◆找到了此迷宮的寶藏——飛躍鞋，可以跳得更高更遠



◆樹藤出現後便爬上去



◆要在八分鐘內找出這迷宮的寶藏



# 翡翠龍傳說
## 完全攻略（下）

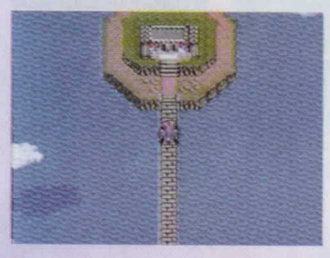
文：米奇




**前文提要**

**雖然在艾度沙等人的努力下，攻破了魔軍的前線司令部，更砍掉了魔將軍奧斯多拉剛的右臂，但魔軍卻反過來攻陷了艾爾巴度，更捉住了韓拉姆王子，迫使艾度沙去替他拿取被金龍封印住的「阿比斯達」。現在，艾度沙等人正拿着「阿比斯達」到美斯達米霍砦去迎救韓拉姆……**

### 美斯達米霍砦






艾度沙等人通過基爾迪魯北面的湖的第一道橋後，再往北走，渡過通往美斯達米霍砦的橋。就在抵達城砦之下的時候，一群魔軍蜂湧殺到——

魔兵：「嘿，幹掉他們！！」

消滅了魔兵後，眾人進入了城砦，一入到城砦，便傳來奧斯多拉剛的聲音。

奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿……你們好像已得到了『阿比斯達』哩。

艾度沙：「出來啊，奧斯多拉剛！我經已帶了『阿比斯達』來，快按照我們的約定把韓拉姆放掉！」奧斯多拉剛：「別心急嘛，當然，我會以黑水晶來交換的，但是……那可是你們能夠到達我這裏來的事哩，我就在天台上等着你們來，嘿嘿嘿……哈哈哈哈！！」

航斯魯：「那個王八……！竟敢小看我們！」

於是，眾人便向城砦的天台進發。路上，他們看見一名女子被魔兵追殺。

魔兵：「嘿嘿嘿，你這婆娘，急不及待了嗎！」魔兵把女孩子趕入城裏，艾度沙等人當然急忙上前迎救(當然，你也可以不去救她，因為……）。

魔兵：「怎、怎麼啦，你們是誰！？」

法露娜：「你們真是愚笨，連我們是誰也不知道。」

也曼：「調戲、良家婦女、不可饒恕！」

魔兵：「哼，真礙事，讓我們幹掉你們！！」

消滅了魔兵後——

女孩：「危急時得你們襄救，真多謝你們。」

艾度沙：「你怎麼會在這裏的？」

女孩：「其實，我有件事想拜托你們……」

達姆妮：「吓？那是怎麼樣的事……！？」

女孩：「那就是為了奧斯多拉剛大人交出你們手上『阿比斯達』和性命！」

突然，女孩化身成女貓妖，而倒下的士兵也都再次起來，向艾度沙等人進攻。眾人把女魔消滅後便繼上路。

終於，眾人抵達美斯達米霍砦的天台。

奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿……你們來得真遲哩，艾度沙。」

艾度沙：「韓拉姆平安無事吧！」

奧斯多拉剛拿出黑水晶來玩弄：「你是指這傢伙嗎？」

法露娜：「王子……殿下！！」

奧斯多拉剛：「好了，把『阿比斯達』拿過來吧。」

法露娜：「不行！你先把黑水晶交出來！」法露娜想衝出去，但給艾度沙阻止。

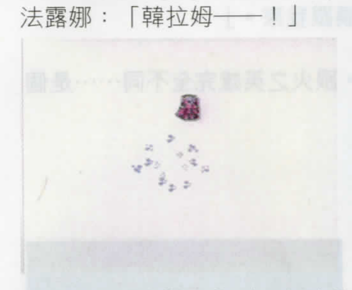
艾度沙：「法露娜！！」

奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿，真是個麻煩的大小姐哩。你看來還不明白自己的立場。我不跟你們作交易也不打緊，只要我傾盡全力，一樣可以把『阿比斯達』弄到手。」奧斯多拉剛高舉黑水晶，「是在我把這東西打碎之後哩！好了，怎麼樣？快點決定吧。這黑水晶可能一下子便從我的手上摔下去的啊。」





法露娜：「艾度沙，求求你！為了王子殿下……」
艾度沙：「……我們明白了，我就把……『阿比斯達』交出來吧。」
奧斯多拉剛發出冷笑：「把『阿比斯達』放下然後退後！！」
艾度沙依言放下「阿比斯達」並退後。
奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿嘿……就把這個給了你們吧。」說罷，奧斯多拉剛竟把黑水晶摔碎！
法露娜：「韓拉姆——！」





艾度沙：「奧斯多拉剛！你這傢伙！！」
奧斯多拉剛：「好，放馬過來！來跟魔王嘉魯亞大人賜給我的右手比個高下吧！」
艾度沙人就跟奧斯多拉剛開戰。由於艾度沙到了這裏已經達到LV40，所以奧斯多拉剛根本不是甚麼，變身成金龍也沒有甚麼作用，因為後面那些怪物會給奧斯多拉剛回復HP，大家只要帶備大概9服高級治療藥 {*1} 便足夠。
戰勝後，天台上留下「阿比斯達」，但天空上卻傳來奧斯多拉剛的聲音。
奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿……遊戲到此為止了，我拿走『阿比斯達』了。因為我跟魔王嘉魯西亞大人在杜古溫特城 {*2} 有約哩。哈哈哈哈」説罷，「阿比斯達」便升上半空中消失。
艾度沙：「奧斯多拉剛！」
艾度沙等人只有無奈離去，但是法露娜卻停下腳步。
法露娜：「艾度沙……我……已經……不能戰鬥了……」
達姆妮：「法露娜小姐……？」



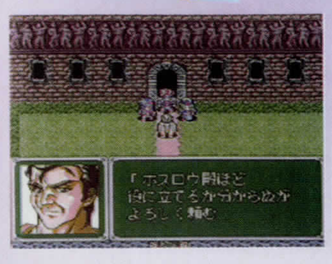



法露娜：「……真的很對不起。」法露娜傷心地遙望遠處的海。
艾度沙咬牙切齒：「哼……」
航斯魯：「由她好了……艾度沙……」
艾度沙：「嗚……」
眾人俏然離去，達姆妮臨行前，回看站在欄桿旁邊的法露娜。
法露娜：「韓拉姆……」

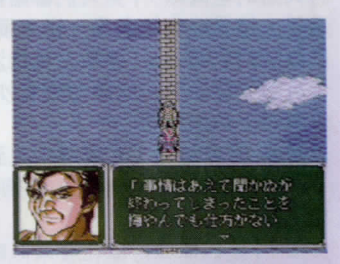
## 格舒華魯加入

眾人下到樓下，卻看見格舒華魯及一眾游擊隊隊員到來。
航斯魯：「格舒華魯！你們到底去了哪裏！？」
格舒華魯：「真對不起，因為我們給奧斯多拉剛追捕，所以只得隱藏起來。」




航斯魯：「是嗎……那游擊隊的部隊呢？」
格舒華魯：「除了受傷的人外，全部都已集結在科維鎮。」
航斯魯：「那就好了。（向艾度沙）艾度沙，我得先回去為進攻杜古溫特城作準備，以後便由這位格舒華魯代替我跟你們一起作戰。（向格舒華魯）我回去重組部隊後，一定會回來跟你們一起進攻杜古溫特城的。在此之前，就由你來代替我吧，格舒華魯！」
格舒華魯：「我明白了！杜古溫特城張有結界，我們去找出破解之法吧！願你旗開得勝！」航斯魯走後，「我不知能否跟航斯魯大哥一樣稱職，希望你們多多指教。」
眾人離開美斯拉米霍砦，臨行，前眾人回望那片傷心地。
艾度沙：「……」
格舒華魯：「雖然我大不大清楚所發生事情，不過，過去了的事情再後悔也無補於事，我們反而應該想想以後的事情。西面的杜古溫特城受魔王的結界守護着，不是輕易能夠進入的，我們試試到更西邊的希路羅德鎮 {*3} 去找找破之法吧。」




## 希路羅德鎮




眾人一路往西行，來到希路羅德鎮。一進入鎮中，突然，一箭飛射而至，落在艾度沙等人跟前，一個小孩匆匆跑過來。
小孩：「對不起啊，沒有射中你們吧？下次魔軍再來的時候，我一定要以這弓箭替爸爸報仇！」
小孩再次拾起小箭，練習射箭。「可是，總是無法好好射中目標的……」
也曼上前教導那小孩：「小朋友，弓箭、瞄準比目標高一點的地方、才會射中的。以後、只要反覆練習，便會純熟。」
小孩雀躍萬分：「多謝你啊，哥哥！」説着，小孩便提起弓箭走了。
在旅館中——
旅行者1：「竟然有人到鬥技場去找那個腕力怪物哩。那個男人的樣子跟風之英雄沙奧士恩特很相似的啊。」
旅行者2：「這個鎮的男人全都在跟杜古溫特城的魔軍戰鬥中陣亡。現在在這個鎮中的，就只有那個在跟魔軍的戰鬥中逃出來的大力士。」
在酒吧——
金髮女子：「你們還是別到鬥技場去好了，風之英雄沙奧士恩特去了技鬥場便沒有再出來哩。」
紅髮女孩1：「這個鎮中最蠢的人經常在鬥技場的啊。那個人就只得一副牛力，魔軍來的時候卻









最早逃了出來。」

紅髮女孩2：「真麻煩啊……我把男朋友友送給我的頸鍊掉到南面的泉中去。但是，鎮外現在有很多魔物……怎麼辦好呢？」艾度沙依她所說，到南面的泉替她找回她的頸鍊：「呀！你那頸鍊不就是我在泉中不見了的東西嗎？那是我那個在跟魔軍的戰鬥中陣亡的男朋友送給我的。請你們還給我吧。(選第一項還給她)真多謝你們啊，對了，告訴你們一件事，在丟掉這條頸鍊的地方附近，我收藏了一點私房錢，假如你們能夠找到的話，就隨便你們怎樣用吧。」艾度沙等人依言去找便會找到3000塊錢。

櫃位的婆婆：「這個鎮的男人全都去了迎戰魔軍，但是全都給殺掉。那時候逃出來躲起來的無恥之徒，現在還在鎮中擺出一副滿不在乎的樣子，你們要小心他啊。」

道具店——

男人：「華拉姆的秘藥是巴茲路鎮 {*4} 的名醫華拉姆所製的藥。」

防具店的老闆娘：「男人們都給抓了去，這個鎮也明顯的變得冷清了。但是這裏的產品一樣齊備的啊。」

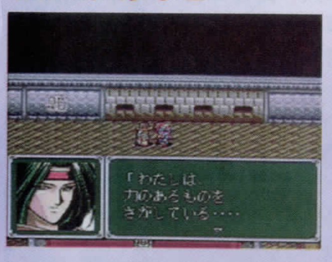
武器店的老闆娘：「連風之英雄沙奧士恩特也到本店來選購，我們真感到驕傲啊。無論怎麼看沙奧士恩特都是個好男子哩。」

鎮中右上角的民居——

老婆婆：「我的丈夫在冒險中找到一柄很珍貴的劍，好像不知埋了在哪處刻有龍印的地方，能夠得你們使用它的話，他相信會冥目。」

女孩：「我媽媽總好像在發呆似的，我那被魔軍所殺爸爸怎會是個冒險家。」

## 懦夫與英雄







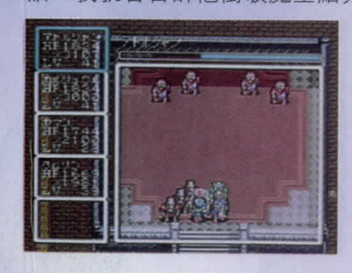
眾人來到鬥技場，跟櫃枱的女孩子交談——

櫃枱的女孩子：「咦，是個好男子哩！那邊的那個男人好像也是利害的人，但看來是敵不過我的老闆哩。」

台下的女孩：「我本來也不想來這裏的，可是他們出盡全力也要硬拉我來。總是吹噓着當魔軍來時他就會打倒魔軍，還自稱是沙奧士恩特的拍擋哩！」

他們在鬥技場認識了一位戴草帽的男子。

戴草帽的男子：「我在找尋有力量的人……假如他真的有力量的話，我就會告訴他衝破魔王結界的方法。」



於是，艾度沙便向台上的大隻佬挑戰。

大隻佬：「嘿嘿嘿！你是達多華森林的人哩，達多華森林的人離開了森林的話，不是破了戒律嗎？嘿嘿嘿，你就按照戒律所示的死在這裏吧。」大隻佬又對台下戴草帽的男人說：「嘿嘿嘿！




沙奧士恩特！如果我能夠打倒這班人的話，你就要承認我的能力，做我的拍檔的了！」於是大戰便展開。

打敗那個大隻佬後——

沙奧士恩特：「你們看來擁有跨越希路羅德山 {*5} 的力量哩，請跟我來。」

沙奧士恩特先行一步。

格舒華魯：「他就是風之英雄了。跟火之英雄完全不同……是個令人討厭的傢伙！」

## 命運之死

出到外面——

沙奧士恩特：「希路羅德山就在這個山的北面……」

突然，一支冷箭射過來，刺中了也曼。剛才那個小孩子跑過來。

小孩：「哥哥，你沒事吧？痛嗎？……嗚……」

也曼：「……不要緊，哥哥強到、可以、打敗魔軍。但是，你、以後絕不可以、用弓箭指向人！明白、了嗎？」

小孩：「嗯……」

也曼：「好孩子！好了，你走吧。」

小孩安心的走了。

艾度沙：「唉，也曼，真的嚇了一跳！幸好是小孩子的箭。」

也曼轉過身來，眾人嚇了一跳。原來箭刺中了也曼的心臟。

達姆妮：「呀！」

也曼倒了下來：「這、這就是……破壞、達多華的戒律的、報應嗎……」

艾度沙：「別說些傻話！怎會有這種事的！」

也曼：「……不過，我、不會……後悔、能夠、跟大家……認識……艾度沙……應承我……打倒魔王……」

艾度沙：「……也曼……？」

達姆妮：「也曼！！」就這樣，也曼便含笑而逝。

眾人把也曼安葬好。在也曼的墳前——

沙奧士恩特：「不甘於命運而生、順從命運而死——多令人羨慕的人啊。」

艾度沙：「……」

沙奧士恩特：「好了，我們走吧。」

達姆妮：「甚麼？」

沙奧士恩特：「我要取回被魔王奪去的弓，但是，要那樣就得先攻破杜古溫特城的結界！我想到我的師父霍斯路林所住的希路羅德山去請教他破解的方法。」




格舒華魯：「哼！這算是甚麼英雄，自己的弓竟給人搶去……是因為自己一個人無法取回弓箭，才到處找幫吧？」

沙奧士恩特：「……正是如此。事實上，我並不是甚麼英雄。」

艾度沙：「我們走吧，到仙神霍斯路林所住的希路羅德山去。」



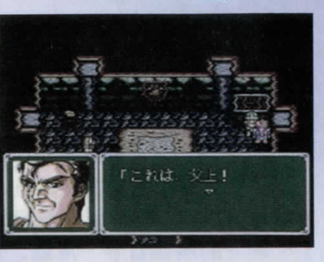



格舒華魯：「哼，雖然我不大想，但沒有辦法，就去看看那個傳説老頭吧！」
（相談）
沙奧士恩特：「希路羅德洞就在希路羅德鎮的西北面。」
格舒華魯：「哼，我雖然對那裏毫無興趣，但為了不時之需，還是到鎮中購備道具裝備吧。」
沙奧士恩特：「唔，那也好。」

## 死者鎮2




眾人在希路羅德鎮西南方山脈附近找到第二個死者，於是便入內察看。
藍髮男幽靈：「嘿！你們這班魔軍！快離開我們的鎮。別踫我的女人啊！我在這場戰爭之後就會向她求婚！然後就會結婚！所以，快給我滾——！別踫我的女人！」
達姆妮：「……沒事的了，這裏沒有魔軍的啊……」
藍髮男幽靈：「你是？看不見魔軍了嗎……？」
艾度沙：「魔軍都逃走了啊。你們已把他們趕走了。」
藍髮男幽靈：「是嗎？她沒事了嗎？那麼，請你替我把這個手環交給她……」幽靈把銀手環{*6}交給艾度沙等人後便成佛去了。
戰士亡靈：「奧斯多拉剛！為了我的女兒，我是不會輸給你的！」
達姆妮：「……」
戰士亡靈看到達姆妮：「呀，你平安無事逃出來了嗎？太好了……」説罷，那個戰士亡靈便消失了。
艾度沙：「這個人難道是達姆妮的……？」
達姆妮：「可能，這個人只是看錯了我是她的女兒……但是，我相信我的爸爸一定是在某一處受着同樣的苦……」
艾度沙：「我們一定會打倒魔王嘉魯西亞的！所以，達姆妮你……」
達姆妮：「嗯，艾度沙。（達姆妮心裏想）艾度沙，你現在能夠來到我的身邊，真多謝你啊……」
眾人進入平頂屋中，穿過一條通道，竟來到了沙瑪之砦。
士兵的亡靈：「可惡！這個砦……被攻陷的話……經已到了這個地步了嗎……」
沙達的亡靈：「我一定會……回來的啊！勝出了這場戰事後……回到你們……我的家人的地方……艾爾巴度……王國……萬歲……！」
進入紅磚頂屋——
紫髮女孩的幽靈：「求求你，別殺我吧，奧斯多拉剛！我跟那個人吵了嘴之後，還未向他説我喜歡他的啊！求求你，別殺我吧。我還想跟那個人在一起的啊！」
達姆妮：「……我明白你的心意，可是我們卻無法幫上你甚麼忙……對不起。」
紫髮女孩的幽靈：「你……為了我而哭泣？你看來也有喜歡的人哩，那你應承我，只要擁有像我這樣的思念便足夠了，所以，坦率地對你所愛的人説出你的心意吧。」
達姆妮：「我明白……」
紫髮女孩的幽靈：「多謝你，祝你得到幸福！連我那份也……」説罷，紫髮女孩的幽靈便消失了。

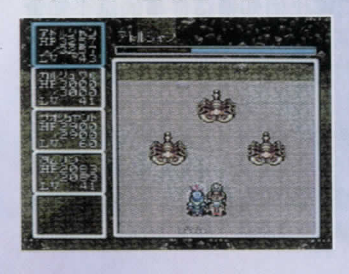



一進入木頂屋，便來到一個司令部——
士兵亡靈A：「我的身體……麻痺了……動……不了……」
士兵亡靈B：「朱利亞斯{*7}大人！請你逃走吧，這是……陷阱啊……！
格舒華魯的父親，朱利亞斯的亡靈：「……嗚……！竟然有人下毒……真大意。卑鄙的……人！但是，即使捨掉我的性命，爸爸……這裏……」
格舒華魯：「他是爸爸！」
朱利亞斯的亡靈：「奧斯……多拉剛……！縱使今天我死在這裏，也休想……停止我們的力量……我的……孩子啊！你一定要聲討……惡魔的力量……」朱利亞斯的亡靈説罷，留下了一柄星之斧便和士兵一起消失掉。

## 仙神霍斯路林




艾度沙等人來到希路羅德山腳下。
沙奧士恩特：「魔王的力量實在太強了，連這座山也變成了魔物的蘊藏，而且據説山上有頭巨大得嚇人的蠍子。」
達姆妮：「為了見到仙神霍斯路林，我們也只得通過這裏。」
沙奧士恩特：「正是如此。」
格舒華魯：「假如你是風之英雄的話，就一個人去對付那頭蠍子吧！」
打敗三頭蠍子後，艾度沙等人終於順利到達仙神霍斯路林在山上的小屋。
眾人入屋找霍斯路林——
霍斯路林：「哼，是沙奧士恩特嗎？我知道你大概會來找我的了，竟然被那個奧斯多拉剛搶去了我造的弓……你真是個不中用的傢伙哩。」
沙奧士恩特：「真對不起啊，師夫霍斯路林。」
霍斯路林：「唉，沒辦法。要我直接幫助你們的話就不可能了，不過我可以解答你們想知道的事的。」
艾度沙可以在霍斯路林口中得知很多事，可是這位者頑童總愛跟大家捉迷藏，每當他解答了一條問題後便會跑掉，大家得到處去找他。
艾度沙問關於古代神可魯士（第一項）的事：「那個在比龍還要古老的時候便興起的種族……就是可魯士。追溯到三千年前，龍族降臨這片大地，可魯士和龍族之間就為了爭奪聖地的主權而發生了激戰，聖地上堆滿了可魯士人和龍的屍體。可魯士人和龍族







都擁有非常長壽命的，但是他們都有着很少有孩子出生的宿命，結果，大家都面臨滅絕的危機，因此便商討和解。可魯士人住在西面的平原，龍族就住在東面的大地。後來，可魯士人一手把西面的平原變成了沙漠。」

問關於翡翠飾物（第二項）的事：「翡翠龍中了對龍族的咒語後死了，於是，被稱為古龍的長老們許下了令他復活的願望。造了五件寶物出來，是構成翡翠龍的肉身所必須的，那就是翡翠飾物了。剩下的兩個當中，黑龍之爪好像是在魔王嘉魯西亞手上。」

問關於翡翠龍（第三項）的事：「翡翠龍嘛……那傢伙是龍族的英雄，對我來說，就是無可取代的朋友……」

問關於魔王嘉魯西亞（第四項）的事：「本來，這個世上是沒有甚麼魔物的，有人卻召喚出那些不該召喚的東西。」

問到關於「阿比斯達」（第五項）的事：「『阿比斯達』是可魯士人所造出來的力量的結果，把人類的靈魂收集起來，變成巨大的力量……令到西面平原變成沙漠的，正是『阿比斯達』的力量。我相信，就算是魔王，也不可能把它的真正力量引發出來……」

問關於奧斯多拉剛（第六項）的事：「那個奧斯多拉剛，經已連靈魂也賣了給魔族了。跟他立約的主惡魔 {*8} 是個不亞於嘉魯西亞的魔族，你們得小心點啊。」

問到關於達姆妮的秘密（第七項）時：「女人總有一、兩個秘密的，對嗎？達姆妹妹。」

最後，艾度沙表示全都明白了（選第二項）後——

霍斯路林：「那麼，要說的大致上也說了，再告訴你們一件事吧，那是件頗值得慶幸的事，真是值得慶幸的事，非常值得慶幸的事，相當值得慶幸的事啊！關於那個艾爾巴度的王子韓拉姆，他現在仍然生存哩。奧斯多拉剛所打碎的，是假的黑水晶啊！！







那傢伙把它留下來作皇牌，他就是那樣的人。你們去取回真的黑水晶後，去找那個住在巴玆路鎮的名醫華拉姆吧。華拉姆應該可以解除黑水晶的咒語的。對了，你們專程到這裏來見我，能否給你們一點東西作紀念品呢？」說罷，霍斯路林又不失跳到哪裏去。大家在屋外找到霍斯路林。

霍斯路林：「要你們到處找我真不好意思，算了吧，別動怒。來，拿這個走吧！！」霍斯路林送了一服治癒酒 {*9} 、仙女之菌 {*10} 和破壞寶石給艾度沙等人。「哎吔，沒有了嗎。算了吧，別那麼失望嘛。最後給你這個吧。」霍斯路林給了一柄「破魔之矢」給他們：「這就是能攻破魔王結界的東西，今次別那麼失敗了，沙奧士恩特！好了，年青人，努力地繼續你們的旅程吧。」說罷，霍斯路林便回到屋中。

（相談）

艾度沙：「韓拉姆仍然生存！」

達姆妮：「太好了，艾度沙！法露娜小姐知道這件事的話不知會高興到怎樣啊！」



格舒華魯：「不過，其他的情報就尚差一點點了。」

沙奧士恩特：「的確是那樣。古代神可魯士、阿比斯達、翡翠龍、魔王嘉魯西亞……把這些事情逐一拆開、探索的話，一定會發現些甚麼的。在伊斯班裏的意志之力……再過不久，那隱藏着的東西便會現形。」

## 進攻杜古溫特城







下到山下，一個游擊隊員在山下等候着艾度沙等人。

游擊隊員：「艾度沙大人，航斯魯大哥在希路羅德鎮的酒吧等着你們，他請你們盡快到那裏一趟。」

於是，艾度沙等人便到希路羅德鎮的酒吧去找航斯魯。

航斯魯：「啊，艾度沙，進攻杜古溫特城的準備經已完成了。」

格舒華魯：「真對不起，有我跟在一起卻讓也曼大人他……」

航斯魯：「呀，我聽到了。儘管如此，那個男人死了真的很遺憾。達多華那班傢伙一定又說這是迷信所致。」

艾度沙：「進攻杜古溫特城的作戰計劃是怎樣的？」

航斯魯：「當然是完美的作戰計劃了！今次可能會有所犧牲。」

艾度沙：「吓、有所犧牲！？」

航斯魯：「是男人的話都得知道，有些事情即使捨掉性命，也必須保護的！！」

艾度沙：「……我明白了。」

航斯魯：「湯馬士！衝鋒隊的指揮就交給你了。」

湯馬士：「我明白了，交給我辦吧，航斯魯大哥！」說罷，湯馬士便帶着衝鋒隊出發。

航斯魯：「那麼，我們也得出發了。今次就讓我來把那傢伙的角拔掉！！」

艾度沙等人購備了足夠裝備後便向南面的杜溫古特城進發。

在杜溫古特城前——

湯馬士：「航斯魯大哥，攻擊部隊的配置經已完成。但是，由於






這個結界的阻礙，我們只能來到這裏。」

航斯魯：「我明白了！辛苦你了。」航斯魯向全體游擊隊員訓話：「各位好傢伙！我們不是來找死的！你們明白了吧！」

沙奧士恩特向艾度沙等人：「那麼，請你們稍稍退下。看來最先的工作是由我負責哩。」

沙奧士恩特射出破魔之矢，把杜古溫特城的結界解除。

湯馬士：「成功了！不愧是風之英雄沙奧士恩特啊！那麼，大哥你們在這裏稍候吧。」湯馬士向眾部隊：「第一隊，開始進攻！！」



游擊隊開始攻城，第一隊給城樓上的魔兵打下來之後又到第二隊進攻。




湯馬士：「第二隊，開始進攻！！」弓箭手上前：「放箭！！」
一輪亂箭後，城樓上的魔兵給殺掉，第二隊隨即攻進城樓，並打開了城門。
湯馬士：「航斯魯大哥。」
航斯魯：「幹得好啊，以後的事就交給我們去辦吧。」
湯馬士：「我們繼續進攻，大家小心啊！」
艾度沙等人進入城內。
航斯魯：「如我所料，敵人的主力部隊被釘在外面哩。我們去吧，艾度沙！趁現在奧斯多拉剛在佈的時候我們攻進城裏去吧！」
大家往右面的通道前進，到頂樓拉下槓桿才可打開另一邊城樓的門繼續前進。
到了另一邊的城樓上——
游擊隊員A：「通往城裏的通道已給我們鎮壓住，剩下的敵人在東的城堡中！」
游擊隊員B：「城的這一邊已經完全落入我們的手中，作戰非常成功啊！」
游擊隊員C：「可是，我們找不到奧斯多拉剛，看來是逃到城東去了。」
當眾人向城東進發時，聽到湯馬士在呼喚他們。
湯馬士：「航斯魯大哥！你一定要把奧斯多拉剛那傢伙幹掉啊！」

## 決戰奧斯多拉剛

眾人進入東城中，終於在大堂找到奧斯多拉剛。
沙奧士恩特：「我等了很久……你搶去了我的弓，今天我就要來取回它！」
航斯魯：「我不會忘記的……被你殺死的我的妻兒的容貌，都已烙印在我的眼瞼上！受死吧！即使以我的生命來交換，也要把你打倒！！！」
格舒華魯：「我叫格舒華魯，就是中了你的偷襲的火之英雄朱利亞斯的兒子！父親的仇，今日要跟你算清楚！！」
奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿……即使雜魚有多少，結果還是一樣！！把靈魂奉獻給魔王嘉魯西亞所得到的力量，今天就要讓你們看清楚！出來吧，巴拉哥！」已死的魔鬥鬼巴拉哥又再出現。
死靈巴拉哥：「嘿嘿嘿……真開心啊，又可以戰鬥了……」
奧斯多拉剛：「出來吧，艾魯門！」魔道鬼艾魯門便現身。
死靈艾魯門：「為了奧斯多拉剛大人，未達到目的，我們即使化作死靈也不會罷休的！」
奧斯多拉剛：「出來吧，巴士打！」魔戰鬼巴士打出現。
死靈巴士打：「今次輪到你們倒在地上了，嘿嘿嘿！」
奧斯多拉剛：「嘿嘿嘿、哈哈哈哈！與我為敵的人就要受到詛咒而死！」
大戰一觸即發。先打倒魔道鬼艾魯門以免他替奧斯多拉剛回復HP，其他的便很簡單。當四人倒下後——
奧斯多拉剛：「怎會那樣……單靠右手看來不太足夠哩……那麼……魔王嘉魯西亞大人！」




艾度沙：「還不肯罷休嗎？奧斯多拉剛！」
奧斯多拉剛：「我把我的一切都奉獻給你！請你給予我帶這班傢伙一同到地獄的力量吧——！」
航斯魯：「小心啊，艾度沙！」
一陣行雷閃電過後，奧斯多拉剛竟變成了一頭怪物！
艾度沙：「這……這是？」
沙奧士恩特：「是個墮落的人啊……奧斯多拉剛……」
奧斯多拉剛：「你給我收聲！艾度沙——！」
奧斯多拉剛準備放出死光。
格舒華魯：「艾度沙大人！！」
説着，格舒華魯把艾度沙撞開，自己卻中了奧斯多拉剛的死光消失了。
艾度沙：「格、格舒華魯……」
奧斯多拉剛：「哼，這就是人類之情嗎……！無用的人竟然走來阻礙我要殺死的人……」
艾度沙拔劍迎戰，奧斯多拉剛就再次變身，成了一頭主惡魔。
奧斯多拉剛：「我要以嘉魯西亞大人賜給我這偉大的力量來把你們埋葬！」
大戰再度展開，打敗主惡魔後——
奧斯多拉剛：「嘉、嘉魯西亞大人是……魔界之王……他的魔力……我也望塵莫及……嘉魯西亞大人——萬歲——！」奧斯多拉剛便就此死去。
艾度沙上前取回黑水晶。航斯魯就為格舒華魯之死而悲痛莫名。
航斯魯：「格舒華魯那個蠢才——！以為自己好英勇……」
沙奧士恩特：「格舒華魯啊……你才是配得上英雄之名的人啊。」沙奧士恩特取回自己的弓。「我們出發吧！！魔王殿就在眼前！」
（調查剩下在地上的奧斯多拉剛的頭盔，便會得到防禦力800，但智慧、敏捷和行動力都會減20的惡魔之盔{*11}。至於裝不裝備它便由大家自己想了。）




## 魔王的戰書

正當大步出大堂之際，達姆妮覺有點異樣——
達姆妮：「艾度沙，等一等……」
艾度沙：「……？……」
魔王嘉魯西亞的影象突然出現在大堂中。
嘉魯西亞：「那魔急着得到我的力量，卻又白白送死，真是頭愚笨的狗！」嘉魯西亞取去奧斯多拉剛身上的「阿比斯達」，「算了吧，現在我已到了『阿比斯達』，他已再沒有用處了。能夠打倒由我的力量誕生出來的主惡魔……怎麼樣？你們可有打算代替奧斯多拉剛為我效力？」
艾度沙：「你説甚麼！」
嘉魯西亞：「嘿嘿嘿！算了吧……像你們那樣生氣勃勃的人類，還可以讓你們吃點苦頭的！連『阿比斯達』也得到手，剩下的就只有收集人類的靈魂！好吧，你們好好看看『阿比斯達』的力量吧！」説罷，嘉魯西亞的影象升上半空消失掉，而全城也





為之震動。「剛才你們沒有向我叩拜，他日在地府你們一定會後悔的。哈哈哈哈！」

在城外，游擊隊的隊員發現東面的魔王殿有所異動。

游擊隊員A：「大、大件事了，魔王殿……！？」

游擊隊員：「嘩────！」

魔王殿竟升上半空中。

嘉魯西亞：「哈哈哈哈……這就是『阿比斯達』的力量嗎？你們好好看吧！」

天上發出閃光。

艾度沙：「……這是甚麼一回事。」

達姆妮：「魔王殿……把小卡沙島 {*12} ……打沉了……」

航斯魯：「可惡！魔王那傢伙，竟然拿來玩！」

下到城下，游擊隊員都聚集於此。

湯馬士：「這個城的事就交給我們吧！保證魔物一步也不能進入！請航斯魯大哥你們對付魔王殿的嘉魯西亞吧！」




游擊隊員A：「我是出身於小卡沙島的，請你們打沉魔王殿，替島上的人報仇吧。」

據說在大卡沙島上，住有古代神的巫女{*13}，我想她們一定會告訴你們打倒魔王殿的嘉魯西亞的方法的。」

游擊隊員B：「據說大卡沙島上，住着跟古代神有血源關係的巫女。」

游擊隊員C：「從這裏往南走，有個住有名醫華拉姆的港口鎮巴茲路。聽說他是個知識淵博的，我想他可能會助你們一臂之力的。」

游擊隊員D：「奧斯多拉剛死後，魔軍已潰不成軍了，現在還守在魔王嘉魯西亞身邊的相信不會多了吧？現在正是討伐魔王嘉魯西亞的大好時機！」

（相談）

達姆妮：「我們快帶這黑水晶去找巴茲路鎮的名醫華拉姆吧！」

航斯魯：「快把韓拉姆從黑水晶中放出來吧。要去跟魔王嘉魯西亞決戰的話，沒有韓拉姆在的話會後麻煩的啊。」

沙奧士恩特：「華拉姆是個天才，他一定有辦法把韓拉姆從黑水晶中放出來的，他的本領幾乎可說是沒有甚麼不可能的。不過……要補充一點，他是個有點怪的人啊。」

航斯魯：「算吧，怎樣也好，去到便會知道。」

## 名醫華拉姆

入到巴茲路鎮──

藍髮青年A：「這裏是巴茲路鎮，就是名醫華拉姆所住的地方。」

紅髮女孩：「魔,王殿竟然會飛上半空，真是令人難以置信啊！但是，那是『阿比斯達』的力量……是個埋藏着足以令可魯士和龍族都滅絕的力量的東西哩。」

老伯：「你們看來就是消滅了奧斯多拉剛的人吧，不過，魔王正在空中看着我們，真正艱辛的現在才開始哩，你們得努力啊！」

藍髮青年B：「這個鎮是有船開往小卡沙島的，不過，由於小卡沙島沉沒了，所以再沒有人打算乘船了。」

艾度沙等人看見在鎮南一間大屋前有一班人在輪候些甚麼的，便上查問。

紅髮女孩：「身體有一點不適便會很高興，自己也沒辦法！呀，只要能讓華拉姆大看一看，即使死了也無所謂……」

藍髮男子：「哎，肚子好痛……是不是吃了有問題的食物呢……」

老伯：「真的很感激華拉姆大夫啊，全靠他的藥我才可以那麼長壽啊。」

旅行者：「不，我不是生了甚麼病，只是想一睹名醫的風采而已……」

原來就是華拉姆的家。眾人進入屋內──

華拉姆：「喂，你們真麻煩哩，要看病的話請先排隊啊！」

沙奧士恩特：「無論如何也請你來幫個忙哩，華拉姆大醫師。」

華拉姆：「啊，是大英雄沙奧士恩特嗎？你還在生哩。」

沙奧士恩特：「哈哈哈……客套話到此為止好了……我有一件東西想讓你看看。」艾度沙拿出黑水晶來。

華拉姆：「真有趣……真的很有趣！！好精采的詛咒啊。最近總是在看病，已感到好無聊了。唔，真多謝你們讓我看到這麼好的東西。」華拉姆説罷，還未等艾度沙説明來意，便走到書櫃找參考書。

艾度沙：「……不，其實我們是想……」

華拉姆：「唔～到底是哪一本呢……應該是在這一邊的啊……啊，是這本了，就是這本書了。」

華拉姆看了看那本厚厚的書：「唔，原來如此……啊，事情變得更有趣了。要解開這個咒語，就必須要有『某藥草 {*14}』，不過……我沒有……！」

艾度沙：「沒有！？」

華拉姆：「是的，我沒有。怎麼樣？我們一起去採摘『某藥草』吧？」

為了救韓拉姆，艾度沙當然答應了。

華拉姆：「好，就這樣決定，那我們立即起程吧。」出到門口時，「對了，我忘了告訴你們到哪裏去。我想先到北面山腰的礦山遺址去。好，我們去探險了！！」

出到屋外──

紅髮女孩：「咦，大夫，你要出門嗎？」

藍髮男子：「大夫！你要早點回來啊。我在這裏待你的啊……」

老伯：「你又出門去捉實驗用的魔物回來嗎？安心的去吧，我只是來讓大夫你檢查一下，等到何時也會等你的。」

旅行者：「啊，真高興，你就是那位華拉姆大夫嗎？我在這裏輪候一點也沒有白費。唔！唔！」説罷，那旅行者便走了。

進入酒吧──

紅髮男子A：「大夫真的很出色哩，不論是人類或是魔物同樣也看顧。正是拜他所賜，鎮中的人也沒有被魔軍所殺。」

紅髮男子B：「你們還打算去打倒在那個飛到半空中的巨大的魔王殿的魔王嗎！？放棄吧，人類怎會有可能取勝。死了還要給他丟下來哩！」

光頭大叔：「想到大卡沙島去的話就到西面的小碼頭去看看吧。船伕老伯在的話就會送你們到島上去的了。」

酒保：「當魔王殿出現的時候，天地像倒轉了一樣的天翻地覆啊。現在還飛到天上去，已經束手無策了。不知幾時，我們也會被殺死，就像小卡沙島的人一樣……」

進入鎮北中間的屋中──



藍髮男子：「聽說這個世上的某個角落有個亡靈之鎮。那些被魔軍殺死但對這個世界仍留有思念的人好像會不能成佛的。」
進入鎮北左面的屋中——
藍髮男子：「為甚麼嘉魯西亞會突然復活的？我想着想着，總是不明白。」
進入賭場——







輪盤莊家：「這裏的兔女郎是五姊妹中縫紉最好的一個，算是女孩子的榜樣吧。」
粉紅兔女郎：「各位想來賭場玩的人啊，有着那樣心態的人你們很容易便會給剝個精光啊！給我5000塊錢吧！」
粉紅兔女郎的遊戲是『推拼砌圖』，大家要在內90秒之內把指定的卡牌依兔女郎所說的排成一列。緊按A掣決定移動哪張牌，以十字掣控制方向。不過由於提示是以日文形式說出的，大家要小心看提示，第一行是說『排列哪個人物的牌』，第二行的格式是『排列方向（縱或橫）』→『排在哪一邊（上下左右）數過來的第幾行（？番）』，第三行可以不理。由於每次的要求都不同，所以筆者也沒有辦法給大家更進一步指引，大家只有靠自己的惠根來解決了。勝出的話便會得到防禦力515的「兔女郎的衣服 {*15}」（嘩，剝光豬？）。
粉紅兔女郎：「嗚！我本來好有自不會輸的啊……但是反而輸了，我再沒面目見我的姊姊了！」說罷，粉紅兔女郎便走了。




## 礦山尋藥草




眾人來到巴茲路鎮北面的廢棄礦山——
華拉姆：「在這座礦山的某一處，生有一種開紅色花朵的藥草，那是『某藥草』了。」
於是大家便上山找藥草。由於山上有一種會自爆的怪物，所以建議大家在上山之前先乘馬車到希路羅德鎮去購買多一些高級治療藥（因為巴茲路鎮的藥好貴）。
終於到了山頂，眾人找到了一株紅色的花。正當華拉姆在調查那花時，山頂突然震動起來。
華拉姆：「唔？怎麼啦！？」
達姆妮：「小心！那株草有點古怪啊！」






那株花突然變了一頭怪物，大戰由此展開，終打敗那怪物。
華拉姆：「嘩，真的嚇了我一跳哩。沒想到會有那樣的東西哩。但是算了吧，反正要找的東西也得到手了，不是很好嗎？……唔，這自來不會有錯的了。有了這藥草的話，便可以解開黑水晶詛咒了。」

## 救出韓拉姆

眾人回到華拉姆的家中——
華拉姆：「唔，應該是這樣的了，無論如何，我們試試看吧。」
航斯魯：「喂，不會有問題吧？」
華拉姆：「是啊，搏一搏吧，看看能否解開詛咒！有趣吧？」
沙奧士恩特：「如果成功了的話我請吃晚飯。」
華拉姆：「吓！？那我就不搏了，因為對我來說是沒有失敗的。」華拉姆把黑水晶和「某藥草」拿到一旁。「沒辦法，開始了。」華拉姆把一些藥澆在黑水晶上，可是沒有反應。「咦？真奇怪哩。這樣失敗了的話，便會變成天大的笑話了。」
沙奧士恩特：「喂喂，開玩笑到此為止好的了，大家都很不安啊。」
華拉姆：「嘻嘻……看，咒語經已解除了！！」
華拉姆稍退一步，黑水晶立即變回了韓拉姆。
韓拉姆：「奧斯多拉剛！我不會饒恕……！！」韓拉姆覺得周圍有點古怪。「唔？怎麼啦，你們？」
艾度沙：「我們為了救你出來，也不知花了幾多功夫啊。」
航斯魯：「你要好好的給我們報恩啊！」
沙奧士恩特：「無論如何，你的身體看來一點異樣也沒有哩。」
達姆妮：「真的太好了。」
韓拉姆：「呀……是、是啊。唔，真的太好了，哈哈哈哈……哈哈哈！令法露娜擔心真不好意思……咦？法露娜呢？」
達姆妮：「法露娜小姐以為韓拉姆你經已死了……」
航斯魯：「所以無心戀戰啊，因為她以為已失去了要保護的人啊。」
韓拉姆：「吓？」
航斯魯：「她雖然常跟你吵嘴，但其實是個很溫柔的女孩子啊，你以為她一直以來，是為誰戰鬥啊。」
韓拉姆：「……」
於是，韓拉姆再次回到大隊中。
沙奧士恩特：「真多謝你的幫忙啊，華拉姆。」
華拉姆：「這算甚麼。我很久也沒有那麼開心過了，而且還讓我跟這麼有趣的小姐見面……以後還有甚麼有趣的東西的話一定要帶來給我看看啊。」
沙奧士恩特：「嗯，一定會的。」
韓拉姆：「好了，我們向魔王殿進發吧！」
航斯魯：「……這個傢伙到底明不明白的……」
（相談）
韓拉姆：「是嗎……有這樣的事





嗎？那麼法露娜呢？」
航斯魯：「她到底去了哪裏我們一點也不知道！」
韓拉姆：「……算了吧，法露娜聽到我的消息後，一定會很快趕上來的。反而我們現在應該想想進攻魔王殿方法啊。」
沙奧士恩特：「要到天空中的魔王殿去，一定要借助海之巫女 {*12} 的力量。」
航斯魯：「所謂海之巫女，是不是指住在卡沙島上的那個海之巫女啊？」
達姆妮：「就是指有古代神血統的海之巫女哩。」
艾度沙：「好！我們就試試到卡沙島去吧！！」

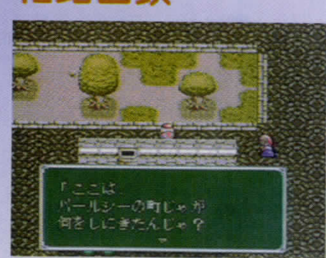
## 卡沙島之旅

為了到卡沙島去，大家再去找華拉姆求助。
華拉姆：「要進攻魔王殿的話，你們就先向大卡沙島進發吧。據說，大卡沙島上住着一個海之巫女，要到飛上了天空的魔王殿去，就連我也沒辦啊。對了！賞面的話，我給你們調配一些秘藥好嗎？」
華拉姆所調配的藥和所需的材料如下表所列，用途不用多説了。有些材料在這個時候是拿不到的，大家不妨到處遊歷，找找寶箱吧。不過，每服秘藥華拉姆只會給你調製一次，大家要好好利用。

| 藥名 | 所需材料 |
|---|---|
| 華・智慧（ワ・インテル） | 治癒酒 |
| 華・力量（ワ・パワー） | 力量果（パワー・ナツ） |
| 華・保護（ワ・プロテク） | 保護瓶（プロテクグラス） |
| 華・生命（ワ・ライフ） | 蠍子的卵（サソリのたまご） |
| 華・快速（ワ・クイック） | 西風（ウエストウインド） |
| 華・移動（ワ・ムーブ） | 鹽花（ソルトフラワー） |

華拉姆給大家調配完藥後——
華拉姆：「你們喜歡幾時來便來吧。」
然後，眾人到碼頭的小屋找船伕老伯。
船伕老伯：「韓拉姆王子説要去對付魔王，老夫就為你開船到大卡沙島去吧。我有位住在小卡沙島的朋友在魔王殿擊沉全島時死了，王子你一定要替他報仇啊！」韓拉姆當然立即答應（選第一項）。「那就拜你們了！你們要替小卡沙島上的人們報仇啊！船就在外面。」

## 柏路西鎮




艾度沙等人到達島上，先進入碼頭小屋——
船伕老伯：「想到巴茲路去嗎？給我 5000 塊錢吧！」原來回去很貴哩！
離開碼頭小屋往南走便到了一個小鎮。
老伯：「這裏是柏路西鎮 {*17}，你們為甚麼來這裏呀？這裏行少有旅行者來的，這裏就只有南面海之巫女的神殿，難道你們想去看看？」
老婆婆：「海上的魔王殿竟飛上天上，還把卡沙島擊沉。幸好這個島上有海之巫女在，一定不會有問題。不過還是好可怕啊。」

他們進入酒吧和旅館合拼的小屋——
女待應：「難道你就是韓拉姆王子？王子死了的事果然是謠言哩！」
顧客：「小卡沙島沉了後，生意不景，現在只有飲酒了。唔！」
酒保：「想不到魔王殿突然飛起來，還把小卡沙島擊沉！現在我們只有祈求跟小卡沙島一起沉到海底的人們安息了。」
進入酒吧後居——
旅行者：「我是聽説小卡沙島上有寶物所以才到這裏來的，但是現在小卡沙島沉沒了，連寶物也找不到了！」
眾人進入鎮東北面的小屋，發現有一條通往一間書房的通道——
老婆婆：「據説，這個島上某一處有一個盛滿了紅色果實的寶箱，古代神吃了那些禁斷之果之後便會力量澎湃。」
鎮北西面的屋中——
老伯：「這個島上有一個古老的山洞，聽説那裏有件非常利害的秘寶。據説海之巫女就是守護那個洞的。」
老婆婆：「能夠集齊在這島上的古代神秘寶的人據説可以得到海之巫女的力量。」
（相談）
達姆妮：「海之巫女就住在這個島上哩，我們快去找她好嗎？」
韓拉姆：「海之巫女嗎……名字不錯，一定是個大美人了。」
航斯魯：「你這傢伙，這個時候還想着這些事……我明白為甚麼法露娜不直呼你的名字了。」
韓拉姆：「喂！怎麼會説到法露娜的……？」
航斯魯：「她雖然總是跟你吵嘴，但其實是個很溫柔的女孩子啊！哼！你這個不明白女孩子心情的花花公子！」

## 海之巫女




眾人於是向南走，來到海之巫女的神殿，但正當眾人想入神殿之際，天上突然飛來一群魔物。
希迪魯 {*18}：「我就是魔王軍空域司令官希迪魯！奉魔王嘉魯西亞之命要來取你狗命！」
大戰一觸即發。打敗希迪魯後——
希迪魯：「你們的確如傳説中那麼利害……但、但是，你們的力量還是微不足道。你們連到魔王殿也不能啊！魔王嘉魯西亞大人萬歲——！」説罷希迪魯便死去。
沙奧士恩特：「看來前面還有魔王的刺客在等着哩。」
韓拉姆：「他看來不想我們見到海之巫女哩。」
艾度沙：「擁有古代神血統的巫女會是怎麼樣的人呢？」
進到神殿之內——









海之巫女：「指引持有紅色古文書的人們是我的使命。想得到我的力量的話就去找紅色古文書吧。紅色古文書就在東北面『遺跡之洞窟』內。」
於是大家又往東北面的「遺跡之洞窟」去找紅色古文書。要到達紅色古文書所在的地方，得先按下四條石柱，大家一入洞便沿着最右邊的通道前便可以找到四條石柱。，並從入口左面的通道回到入口大堂出來。然後向中間的通道走便可到達。
來到被熔岩圍繞的紅色古文書的所在地，便見到一副銀甲人，打敗銀甲人便會得到紅色古文書。

## 幽靈的父親

由於在達多華森林的死者鎮中，艾度沙等人曾答應一個幽靈士兵到卡沙島去探望他病重重的老父（參上期），於是眾人在找尋青白色古文書之餘，也到了位於卡沙島西岸的小村找那幽靈的父親。在一間木屋內——
老婆婆：「你振作啊，老公公。你死了的話，我怎麼辦啊……」
老伯伯：「我臨死，前真想一嚐那傳說的果實啊……」

## 青白色古文書






艾度沙等人拿着紅色古文書回到神殿找海之巫女。
海之巫女：「指引持有紅色古文書的人們是我的使命。要聲討魔王的話，就要得到山之巫女的幫助。你們去找跟紅色古文書成對的青白色古文書吧。古文書就在西北面的『禁斷之洞窟』內。」
於是眾人又到禁斷之洞窟。洞裏有兩則告示，左邊的告示說：「有勇氣的人啊，請展示你的勇氣。」右邊的告示是：「不能勝過自己的人道路是不會為他而開的。」這個迷宮雖然複雜，但面的寶物都非常有用，尤其是「禁斷之果」。
大家拿着「禁斷之果」去找西岸小村的老伯，把禁斷之果送給他吃（選第一項）。
老伯伯：「你們真的把這個果實送給我？你們真的好人啊！我現在真的死而無憾了。這條村中有一間空屋，那裏已有被舖，賞面的話歡迎你們使用。」








老婆婆：「真感激你們啊。這裏小小心意，希望能幫助你們。」
她送了一服高級治癒藥給艾度沙等人（再跟她談話的話可得到更多的啊！）。
眾人在那小村中休息一晚。那夜——
沙奧士恩特：「怎麼啦，韓拉姆？睡不着嗎？」
韓拉姆：「嗯，有點兒……」
航斯魯：「跟魔王決戰之前，你還在想甚麼事……是關於法露娜的事嗎？」
韓拉姆：「！？不……不是，我……我在想別的，只是……不知她現在在哪裏呢？」



航斯魯：「當她以為你死了的時候，她受了很大打擊啊。美男子不可讓女孩子為你操心的啊。」
韓拉姆：「唔，是吧……法露娜……」

## 往瑪路基亞拿鎮

翌日，眾人便回到海之巫女的神殿。
海之巫女：「指引持有紅色古文書的人們是我的使命。你們經已集齊兩本古文書了，那我就把古代神的秘寶交給你們吧，它一定對你們有用的……達姆妮……你是……我要把它交給你。」達姆妮便上前去，兩人密談了一會。「……你……力量……假如……祈求……然後……不過……是……可魯士……無論如何，……命運……你看來已經明白了哩。我就把這個交給你吧。」
達姆妮：「……係，我明白了。」
海之巫女就把「傳送鍊 {*19}」送給他們，並打開一條地道。
海之巫女：「這條路可以通往瑪路基亞拿鎮 {*20}，你們到那裏去找山之巫女吧，她會引導拿着青白色古文書的人到魔王殿去的。我會在此守護你們，我衷心希望你們不要輕視魔王的力量……」
眾人通過通道，到達另一個神殿，可是一出到神殿外，便有一群魔兵在等着他們。



巴基 {*21}：「我就是魔王軍衛兵隊隊長巴基！奉魔王嘉魯西亞之命要來取你們的命！！我不會讓你們跟山之巫女見面的，受死吧！！」
大戰一觸即發，打敗巴基後——
巴基：「好、好強……你們太強了——！！」說罷，巴基便消失了。
大家繼續上路——
（相談）
艾度沙：「怎麼啦，達姆妮？你有點古怪啊。」
達姆妮：「不……沒有啊，我們快到山之巫女的神殿去吧。」
韓拉姆：「達姆妮，海之巫女跟你說了些甚麼？」
達姆妮：「……」達姆妮沒有回答。




## 瑪路基亞拿鎮




眾人進入瑪路基亞鎮——

馬車伕：「要我到魔軍的勢力範圍的城鎮去，免了吧！」

紅髮女孩A：「由於這個鎮是海港鎮，所以有很多強力的武器。」

老伯：「魔王殿在很遠的地方。去了那裏的話，休想再次回來！所以你最好在這瑪路基亞拿鎮做好準備。」

藍髮男子：「魔王殿中的魔物好像通過了山之巫女那裏來到地上。可能山之巫女成了魔王爪牙的謠言是真的哩！」

紅髮女孩B：「山之巫女在這裏東面很遠的山中。聽說山之巫女成了魔王嘉魯西亞的爪牙，保護魔王殿哩。你們要小心啊。」

進入鎮南的屋——

紅髮女孩：「不要隨便進入別人的家啊！」

眾人再往屋中走，穿過一條通道，到了一間房間，發現裏面有個艾爾巴度的士兵。

韓拉姆：「你、你不是霍巴路{*22}嗎？」

霍巴路：「……」

韓拉姆：「喂，你是霍巴路吧？怎麼身為王國士兵的你會在這裏來的？」

霍巴路：「……殿下！真的很對不起。我……」

卡蒂蓮：「等一等啊！」

剛才的紅髮女孩衝進來，擋在韓拉姆前面。

卡蒂蓮：「別再折磨他了！」

霍巴路：「卡蒂蓮……」

卡蒂蓮：「他受了傷，漂流到這裏的海濱來，被我救了……他本來打算再回艾爾巴度作戰的，但是，一個人去面對大群魔軍又怎可能哩！所以我就挽留住他……」

韓拉姆：「等、等等啊，我好像搞錯了哩！霍巴路那傢伙經已在跟魔王的戰爭中死了，又怎會在這裏呢！」韓拉姆說罷便想離開。

霍巴路：「殿、殿下……！」

卡蒂蓮：「那他……」




韓拉姆：「你們想怎樣便怎樣吧，與我無關啊。」

霍巴路：「殿下，你們得小心啊。魔王身邊有班可怕的死神，有機會跟魔王戰鬥之時，要是不先打倒魔王身邊的死神的話……」

卡蒂蓮：「能夠跟他一起建立一個幸福家庭是我的夢想啊。」

在酒吧中——

紅髮男子：「魔王殿裏不單有魔王，更有幾個實力可與成千魔兵匹敵的首領級人馬。」

光頭大叔A：「魔王殿裏有一些寶箱，但很危險的，是由魔物化身而成，裏面藏有魔物的啊！它們跟真的寶箱幾乎毫無分別，聽說有不少人就此死了。」

光頭大叔B：「山之巫女是說那個魔王的手下嗎？好像是受『阿比斯達』操縱，只有唯命是從。」

酒保：「要一杯酒嗎？」

賭場裏——

輪盤莊家：「據說兔女郎共有五人，所以如果打敗這個綠色兔女郎的話，說不定會有甚麼事情發生哩！到底是甚麼呢……！？喂，快點去打倒她吧！我給弄得無能入眠啊。」

綠色兔女郎：「你們竟敢教訓我的妹妹們，我要來向你報仇啊！









你先付10000塊錢吧！」

綠色兔女郎的遊戲是輪盤。按一下A掣開始，再按便會停止。假如游標停在艾度沙的牌上便會得到一分，停在沒有人物的牌上便沒有分，停在嘉魯西亞的牌上便會倒扣一分。誰先取得2分便勝出。得勝的話會得到防禦力530的「兔女郎的袍{*23}」。

綠色兔女郎：「嘿嘿嘿……你以為這就把我們全都擊倒嗎？天真！天真！太天真了！真正的恐怖現在才開始哩！會在哪裏找到我的姊姊就由你自己去找吧。」

輪盤莊家：「……還有下一個嗎？可是，再往前走也不會有賭場的啊。到底要到哪裏去呢……算了吧，無論到哪裏去，你也要努力啊！」

## 初戰嘉魯西亞

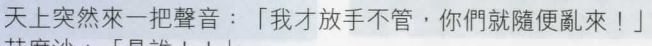
眾人來到瑪路基亞拿鎮東面的山，準備上山找山之巫女。當眾人來到一條鐵索橋時，達姆妮突然停下腳步來——

艾度沙：「！？……突然停下來啊……你怎麼啦？達姆妮……」

達姆妮：「……！？艾度沙！有甚麼東西正向着這邊來啊！」

艾度沙：「甚麼？」

達姆妮：「這……這是！？」



天上突然來一把聲音：「我才放手不管，你們就隨便亂來！」

艾度沙：「是誰！！」

嘉魯西亞：「待我讓你們體驗一下我魔力的可怕吧！！」

艾度沙：「魔……魔王……嘉魯西亞！」

達姆妮：「……果然是……」

這時，天空又傳來另一把聲音：「嘉魯西亞！我不會讓你為所欲為的！」

嘉魯西亞：「？……是誰！！」

兩個光球突然在空中出現，包圍着嘉魯西亞。

嘉魯西亞：「啊！！嗚……」

海之巫女從空中飛來。

嘉魯西亞：「可惡！海之巫女！可魯士的死剩種！你想封住我的力量嗎？」

海之巫女：「趁現在我壓制住嘉魯西亞的時候，你們快走吧！」





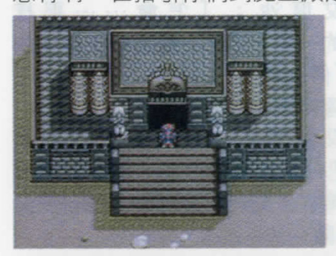





艾度沙：「但是，你！」
沙奧士恩特：「艾度沙！快走吧！！」
嘉魯西亞：「太天真了，海之巫女！這種程度的力量怎可以壓住我！」
海之巫女：「……！！」
嘉魯西亞：「嗚……」
達姆妮：「不可以啊！」達姆妮發動傳送鍊。
海之巫女：「我……不打緊……快……」
嘉魯西亞：「啊——！」
嘉魯西亞一發勁，便光球打破，而海之巫女就不知所蹤。
嘉魯西亞：「……逃走了……嗎？微不足道的人物啊，讓你們在顫抖中死去吧！」
大戰隨即展開。眾人合力打敗嘉魯西亞後——
嘉魯西亞：「可惡——海之巫女！！不過，你的力量是不可能到達魔王殿中的。」説罷，嘉魯西亞便走了。「你們即管來吧，人類！到時在我的力量面前才把你們的生命吃光！」

## 山之巫女的神殿

嘉魯西亞赴後，眾人繼續上路，終於來到山之巫女的神殿。
山之巫女：「指引拿着青白色古文書的你們是我的使命。沙奧士恩特啊，在指引你們到魔王殿之前，我有件東西要交給你……」






沙奧士恩特上前，山之巫女就把一件「血染的皮護甲 {*24}」交給他。
山之巫女：「拿這個去吧……有了那件皮革，你的弓便能回復本來的力量了。」
沙奧士恩特：「山之巫女啊，這些血是你的……」血從山之巫女的腋下一帶滲出來。
山之巫女：「你不用介意，這是我命中注定的，還是你們命中注定的。好了，我給你們打開通往魔王殿的大門吧。」
大門一打開，便聽到嘉魯西亞的聲音：「山之巫女！你竟敢背叛我！那你去死吧！」一個雷劈向山之巫女，把她劈剩一攤水。
嘉魯西亞：「你們看到拂逆我的人的最後結果吧！下一個就輪到你們了！！我就在魔王殿中，讓你們死在痛苦掙扎之中！！」
眾人上前調查山之巫女死後那裏所留下的東西，便得到「巫女的遺物 {*25}」，可助完全回復大家的體力。
眾人進入大門內，見到一個傳送裝置，於是便用它來到魔王殿去。






## 血戰魔王殿

一到達魔王殿，便有一群魔兵殺到。
魔兵：「即使戰至一兵一卒，我們也不會讓你們再前進一步！！啊——！」

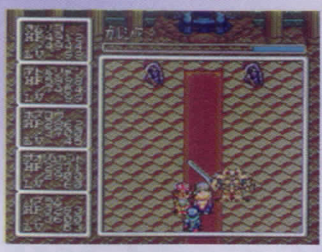



到了左邊的城樓，又遇上魔軍司令官巴奧 {*26} 。
巴奧：「你如不打倒我的話，休想進入魔王殿的深處。讓我看看你們打倒奧斯多拉剛的實力吧！！」
打敗後巴奧——
巴奧：「我……我竟然輸了……怎會……嘉、嘉魯西亞大人啊——！」
右邊城樓上亦有魔邪鬼卡里曼 {*27} 在守候——
卡里曼：「怎可能讓你們就這樣通過這裏。你們到此為止了！」
卡里曼臨死前——
卡里曼：「卑靈 {*28} ……哥里亞士 {*29} ……你們要……替我報……仇啊……！！」
繼續前進，便會遇到魔餓鬼卑靈。
卑靈：「我想我不可能打敗能擊倒卡里曼的你們，但是，假如開始便有死的決意……即使無法取勝我也會奮戰到底的！」
打敗卑靈後——
卑靈：「對、對不起……哥里亞士啊！我的實力始終不足……呀！」
上到中央城樓前，遇上魔妖鬼哥里亞士——
哥里亞士：「我就是魔軍最強之鬼哥里亞士！憑你們可以擊敗我嗎？來，放馬過來！！」
打敗哥里亞斯後——
哥里亞斯：「怎……怎會……這、樣、的……！！」

## 勇戰魔王

眾人殺進中央城樓，魔王嘉魯西亞正在等候——
嘉魯西亞：「你們竟然來到這裏哩！！讓你們體驗一下我解放了魔力之後的真正力量吧！」
韓拉姆：「你要再用『阿比斯達』來增強魔力嗎？」
嘉魯西亞：「哈哈哈，哈哈哈哈哈哈！『阿比斯達』！？誰會用由可魯士人創造出來的『阿比斯達』！」
艾度沙：「甚麼？你這是甚麼意思！？」
嘉魯西亞搖了搖頭：「你們還不明白嗎？那就在你們臨死之前告訴你們吧。」嘉魯西亞站起來，卻突然把身邊的刀撥向韓拉姆，幸好韓拉姆及時避過。
嘉魯西亞：「生命真短暫……要好好保重啊。」
韓拉姆：「嗚！」
嘉魯西亞再次提起劍：「召喚我來的，就是可魯士人！」大家為之愕然。「而把『阿比斯達』送還給可魯士人就是我們之間的唯一契約！為此，我製造了這座魔王殿，以『阿比斯達』集合力量！但是，我們的契約到此為止了！可魯士人，拿走它吧！」説罷，嘉魯西亞把「阿比斯達」傳送到別處去。「現在契約結束，我就要踐踏這片大地！！可魯士人現在還在希邁特山中消遙快








活。對了，他們可不是甚麼神，他們才是真正的魔！哈哈哈哈！」
沙奧士恩特：「那麼……一切的元兇可不是你，而是可魯士人嗎！？」
達姆妮突然激動起來：「你説謊、怎會這樣……！」
嘉魯西亞：「信不信隨便你們！反正你們都要死在這裏！！」
艾度沙等人立即拔劍迎戰。大家先幹掉嘉魯西亞身邊的死神，然後才對付嘉魯西亞。打敗嘉魯西亞後——
嘉魯西亞：「難、難以置信……我竟然會被人類消滅！？」嘉魯西亞看了看達姆妮：「原來如此……你……跟人類……」
達姆妮：「……！？」
嘉魯西亞：「嗚啊——！」説罷，嘉魯西亞便歸於黑暗中，而加在沙奧士恩特的弓上的封印亦隨之解開。魔王的寶座就只剩下「黑龍之爪」。
艾度沙：「那是！？」艾度沙上前。「果然！是翡翠飾物！」
突然天黨地暗起來，整個魔王殿也在震動。
達姆妮：「艾度沙！魔王殿要崩潰了！」




艾度沙：「嗚！」
航斯魯：「不得了！出口也倒塌了，到處也沒有出口啊！」
達姆妮拿出「傳送鍊」祈求：「艾度沙……大家……」
達姆妮使用法力，驅動「傳送鍊」……

## 達姆妮的身世

在一片光芒之後，達姆妮在一處海岸邊醒過來。



達姆妮：「……艾度沙……大家……」
達姆妮在另一邊海岸找到艾度沙。
達姆妮：「艾度沙……」但她立即像察覺了些甚麼而離開了艾度沙身邊。
這時，艾度沙醒過來。
艾度沙：「嗚……達姆妮……」
但達姆妮卻不敢正視艾度沙。
艾度沙：「太好了，你沒事嗎！怎麼啦？哪裏覺得痛嗎？」
達姆妮搖搖頭：「艾度沙……」
艾度沙：「……唔？」
達姆妮：「……我不會饒恕魔軍。我一直希望盡力解救被戰亂折磨的人們，可是，我踏上旅途的理由不單如此，回到伊斯班的時候，我一直想知道……」
艾度沙：「……」
達姆妮：「那就是——我到底是誰……我是在哪裏、怎樣的家庭出生的呢……」
艾度沙：「那些事……你不用説我也明白。那不是理所當然的嗎？」
達姆妮：「……這種事不知道還好，那就不會那樣痛苦了……」
艾度沙：「達姆妮……？」
達姆妮回想在海之巫女神殿時的事：「海之巫女在當時只告訴我一個知道，古代神留下來的秘寶「傳送鍊」，是只有可魯士人才可以使用的東西……」達姆妮激動起來。「你現在明白了吧？！




我是……我就是可魯士人啊！！」」達姆妮以雙手掩着面哭泣起來。
艾度沙：「怎會……那樣的……」艾度沙拾起掉在地上的「傳送鍊」。
達姆妮：「……」
艾度沙：「達姆妮，你望過來……」達姆妮沒有反應。「來吧，達姆妮你是誰一點關係也沒有，對我來説，達姆妮就只是達姆妮！即使粉身碎骨，我也要保護你！即使要我與人類和龍族為敵……」
達姆妮非常感動：「艾度沙……」
艾度沙：「我們不是有約定的嗎？那時候的事……你忘記了嗎？要對抗取回失去的力量，打算令人類世界滅亡，令自己興旺起來的可魯士人們的隊友達姆妮竟然就是可魯士人……這是甚麼命運啊……但是，他們現在仍打算解放「阿比斯達」的力量。所以，我們不可以猶疑。最終決戰的時候經已臨近。」
遠處傳來韓拉姆等人的聲音：「喂！艾度沙——、達姆妮——！！」
韓拉姆和沙奧士恩特從遠處跑來。





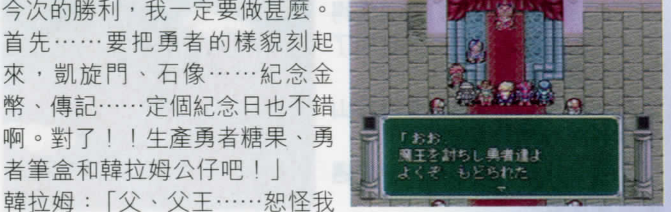

韓拉姆：「我們找了你兩個好久啊！唔？怎麼啦？你哭過了嗎，達姆妮？」
達姆妮：「……我……」
艾度沙：「……航斯魯呢？」眾人四處張望。
韓拉姆：「呀……他不行了嗎！」
沙奧士恩特：「那個龍精虎猛的屍體大概獨自去了華拉姆那裏吧。當然，那個程度的傷勢可能在到達的時候變成了真正的屍體也説不定。算了吧，航斯魯方面不用我們隨便去管他。」
韓拉姆：「好了，那我們之後打算怎樣？雖然有點無聊，但我們還是回去艾爾巴度好嗎？」
達姆妮：「……那樣的話，我……用這個「傳送鍊」的話，便可以到任何一處地方。」
沙奧士恩特：「原來如此，能夠從魔王殿逃出來也是靠達姆妮的力量了吧？」
達姆妮：「……是……」
韓拉姆：「呵——平時我已覺得達姆妮你好利害，原來你是個魔法天才哩！」
達姆妮：「……」
艾度沙：「好了，我們出發吧！艾爾巴度王一定正心急的等待我們回去報告消滅了魔王的喜訊了！」
於是，達姆妮運用「傳送鍊」把大家送回艾爾巴度去。

## 捷報

眾人回到艾爾巴度，艾爾巴度的人民夾道歡迎。
達保老爹：「哎——真恭喜你們啊！真恭喜你們啊！！一切都全拜酒所賜！！」
湯馬士：「哈哈……各位，恭喜你們啊。航斯魯大哥和華拉姆大夫都在那邊迎接你們啊。」




酒保：「啊，達姆妮，真恭喜你啊。我是奧魯溫鎮的酒保啊。雖然現在只是在奧魯溫鎮中當個守墓人。我一直都在奧魯溫鎮中，你有空便回來拜祭大家吧。」
航斯魯：「哈哈哈哈！！慶祝果然是不熱鬧不好玩的！有我一起，作戰是不是很成功呢？」
華拉姆：「唔，我想該恭喜你們吧。那個任勝的老頭我待會才收回他。」
眾人進入城堡中。
巴魯遜：「殿下，恭喜你們啊！」
艾度沙：「巴魯遜！」
達姆妮：「巴魯遜先生！」
巴魯遜：「你們兩個都平安無事真的太好了。你們幹得很好啊！如果我也跟你們一起去的話，説不定我也可成為打倒魔王的勇者哩！……哈哈，算了吧，無論如何我真的衷心感謝你們。你們是艾爾巴度救國勇者，好多謝你們！好了，殿下，王上在等着你哩。」
丞相：「啊，打倒魔王的勇者們啊，你們終於回來了。」
艾爾巴度王：「對了，為了紀念今次的勝利，我一定要做甚麼。首先……要把勇者的樣貌刻起來，凱旋門、石像……紀念金幣、傳記……定個紀念日也不錯啊。對了！！生產勇者糖果、勇者筆盒和韓拉姆公仔吧！」




韓拉姆：「父、父王……恕怪我掃你興……」
沙奧士恩特撞了韓拉姆一下。
沙奧士恩特：「韓拉姆，可魯士的事就由我們來解決好了，你還是別報告吧。」
艾爾巴度王：「……唔？怎麼樣？不喜歡的話你們儘管説出來好了。」
韓拉姆：「父王，現各地還有魔物出沒，我想跟他們一起去討伐牠們。」
艾爾巴度王：「説得好！不愧是我的兒子！全國的人一定會歡迎你們到訪的。」
艾度沙：「殿下！！那麼我們要快點了。」
韓拉姆：「我明白了，艾度沙。」韓拉姆四處張望。「父王，好像不見了法露娜，她……？」
艾爾巴度王：「唔，説起來你們可有見過她？她一直在等着你回來的啊……」
韓拉姆：「……？父王，那我失陪了。」
眾人離開大殿，巴魯遜追上來。
巴魯遜：「殿下，請等等！前幾天，法露娜大人來到我那裏，她説她在這西面的沙漠奧亞薛斯 {*30} 等你。那我告退了。」
眾人出到外面，華拉姆正在等着。
華拉姆：「那麼我們行吧。」
航斯魯：「艾度沙，真對不起。我非休息一下不可了。」
華拉姆：「這個人真有趣，普通人的話，應該連行也不能啊。」
達姆妮：「航斯魯先生的傷真的那樣嚴重嗎？」




華拉姆：「不要緊的！我不會讓他死的啊。那麼有趣的研究材料不生存的話便沒有意思了！」
航斯魯：「哼……！那再見了。」
韓拉姆：「我還以為那個大叔是不死之身哩。」
艾度沙：「那，我們出發吧！」
韓拉姆：「是啊，我也很擔心那個在奧亞薛斯等着的麻煩女人啊。」

## 各地狀況

守城兵A：「全靠你們，終於得到和平了，真多謝你們！」
守城兵B：「法露娜大人不知到西邊的沙漠幹甚麼呢？她來本一直期待韓拉姆王子你回來的啊。」
守城兵C：「西邊的沙漠是從希路羅德鎮的西面進去的。到沙漠去之前，不如先去找華拉姆大夫好嗎？」
這時大家回到城堡，便可取得原本去不到的地方開寶箱。
王姬：「平時只會追趕女孩子的他，現在竟然會那麼出色……現在就只剩下娶儲妃的事了。」
旅行者：「我看見那紫髮的美人去了西邊的沙漠啊！她到那裏幹嗎？」
眾人在艾爾巴度休息一晚。
艾度沙：「達姆妮？……達姆妮……？你睡着了嗎？我會保護你的啊。無論發生任何事，只要是為了你！……達姆妮……晚安……」
達姆妮：「…………艾度沙。」
眾人上了希路羅德山上探望仙神霍斯路林——
霍斯路林：「法露娜雖然是個女孩子，可是縫紉卻一點也不會！！説話沒禮貌，又不懂大體……要不是她是女孩子的話我一定好好教訓她一頓！！算了吧，見她的肚臍那麼可愛，就放過她






吧。嘻嘻嘻……拜她所賜，我愛用的杖給她拿走了，弄得我好煩啊。唔？這枝杖？當然是後備的了！」

眾人又到了艾度沙初到伊斯班時的祭壇——

白龍：「艾度沙啊，魔之力雖然經已減弱了，但是沒有消失。從翡翠龍跟可魯士所造的贊迪古{*33}戰鬥開始，聖地伊斯班依然有着對龍族的詛咒。翡翠龍應該已把可魯士人封了希邁特的天空的……」

他們又到了基爾迪魯西南面海邊的另一個祭壇，聽取白龍的意見。

白龍：「艾度沙啊，可魯士經已取得「阿比斯達」，從翡翠龍跟可魯士所造的贊迪古戰鬥時，被翡翠龍封住的禁斷之力要被解開了！可魯士自從古時開始便是我們龍族的競對手！你是不可猶疑的啊。」

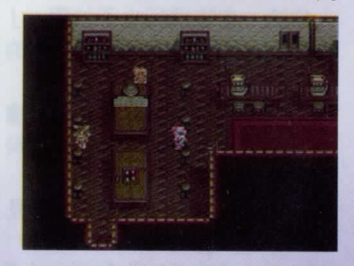
眾人到達多華森林深處的死者鎮賭場去找第六個兔女郎。

黑色兔女郎的遊戲其實是以前五個兔女郎的遊戲，不過條件苛克得多。勝出的話可得到兔女郎之杖 {*31}。

眾人又到了另一個死者鎮，找尋還未安息的沙達的亡靈。

沙達的亡靈：「我一定會……回來的啊！勝出了這場戰事後……回到你們……我的家人的地方……艾爾巴度……王國……萬



歲……！」

韓拉姆：「沙達……好了，經已足夠了。」

沙達的亡靈：「殿下！」

韓拉姆：「多謝你啊，沙達。你可以安息了！以後的事就交給我吧……這是命令啊，你安息吧！你家人的事你不用擔心的啊。」

沙達的亡靈：「殿下，真感謝你啊……」説罷，沙達和另一個士兵的亡靈便得到安息。

## 給韓拉姆特製的妙藥




為了作好到奧亞薛斯的準備，艾度沙等人再到華拉姆的診所。

華拉姆：「哈哈哈……你們來得正好哩，我剛好製好一服很有的妙藥，韓拉姆君，賞面的話，你可有興趣一試？當然，那可不是免費的。由於好奇心的驅使，韓拉姆揀了那種「華．韓拉姆{*32}」(選第一項）的藥一試。那給我10000萬塊錢吧？他們付了錢（選第一項），華拉姆便給了一瓶藥給韓拉姆。韓拉姆喝了藥後——

韓拉姆：「……！？嘩！！！」

華拉姆：「嘻嘻……怎麼樣？身體好了點吧？」

韓拉姆：「……真、真的啊，我感到身體輕了。」韓拉姆更跳蹦蹦的。

華拉姆：「嘻嘻嘻……那你們努力吧。我會在暗處支援你們




的。」

艾度沙又拿之前其他地方收集到的材料給華拉姆製秘藥，以提高部分人的實力。

## 沙漠之旅

眾人準備就緒，便到希路羅德鎮西面的沙漠入口去。

在沙漠入口前的祭壇——

艾度沙：「呀！這是……」艾度沙找到一柄「屠魔劍 {*34}」。

白龍：「艾度沙啊，你要好好聽住！可魯士了對抗翡翠龍，以「阿比斯達」製造出贊迪古來。那場戰鬥刻製成龍之墓地的壁畫，流傳給我們，歷史可能會重演，但你仍要向着你所相信的路途前進啊！明白了嗎？艾度沙！」

眾人進入了沙漠，在中央的一個綠州中找到法露娜，韓拉姆立即上前。可是法露娜卻不理睬他。

韓拉姆：「法露娜……」

法露娜一巴掌摑過去，又打又罵的發脾氣。

法露娜：「笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！笨蛋！！你打算要我等到幾時啊！我以為我已變了老太婆啊！艾爾巴度的第一花花公子也不是甚麼了不起的啊！」

韓拉姆：「法露娜……你……你健康可好嗎？」

其他人見狀都走開了。

法露娜：「我好精神啊！別以為你自己死過大家就會跟你一起尋死啊！就算、韓拉姆你當時……死了……！！」

韓拉姆：「喂、喂……你別哭嘛……真難搞哩……？法露娜，你剛才叫我甚麼？」

法露娜：「韓拉姆！我只是風沙吹了入眼裏啊！」

韓拉姆：「你終於肯叫我的名字哩，法露娜。」

法露娜：「……你啊……」法露娜又再摑了韓拉姆一巴。「叫你韓拉姆便足夠了！！」

韓拉姆：「法露娜，要你為我擔心真對不起啊。」

艾度沙再次回來。

法露娜：「艾度沙，你……會讓我再次加入嗎？」

艾度沙：「非常歡迎！」

韓拉姆：「我們出發吧！」

法露娜：「嗯。」

他們向北走，來到希邁特山的入口。

突然，天空傳來一把聲音：「我以自己的肉體，把『阿比斯達』封印住，並借助大怪鳥拉{*35}的力量把可魯士人封印在西方的沙漠中。」

艾度沙：「呀……那是？」

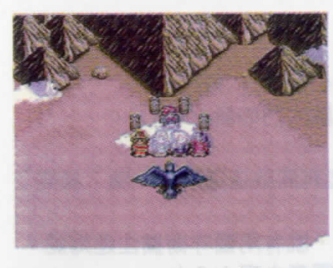
法露娜：「那是……大怪鳥拉！？」

大怪鳥降落攻擊艾度沙等人，但終於也給他們擊敗。打敗後便得到「大怪鳥拉之羽」，並打開了通往希邁特山上的路。

法露娜：「這就是通往希邁特山山中的路吧。」

眾人遂上山去。在山頂，他們遇上一雙怪眼。





怪眼：「奉可魯士人之命，與可魯士人為敵的都要殺、殺、殺……！」

打敗一雙怪眼之後，便會得到最後一件翡翠飾物——赤龍之角。

再往前行，眾人發現山上插有一柄劍。

韓拉姆：「怎麼啦，這把劍？剛才的魔物是保護這把劍的嗎？」

艾度沙：「……」

達姆妮：「艾度沙，怎麼啦？」

突然，四周風起雲湧。

韓拉姆：「！！又是新的敵人嗎！？」

艾度沙：「不是！這不是敵人！各位，請退後一點，這把劍對我












有所反應。」眾人便退後了。

天上傳來一把聲音：「啊……我不知等了這個時刻多久了。我就是封有翡翠龍的精神的魔劍雲迪丹 {*36} ，以你的手來提起我吧。」

艾度沙上前去想拔出那把劍：「好利害……我感到前所未有的力量。」最後，艾度沙把魔劍拔了出來。

雲迪丹：「你來得好啊，艾度沙——負有解除聖地魔咒的使命的人啊，去吧，利用手上的翡翠飾物，向可魯士的地方進發吧。」

達姆妮：「艾度沙，這把劍怎麼啦？」

艾度沙：「我明白了，這把劍導引我們到可魯士的地方去。」

韓拉姆：「那我們出發吧，艾度沙！」

艾度沙：「好！我們立即到可魯士那裏去！」（選第一項）

翡翠飾物飛到半空，把艾度沙等人送到天上可魯士城去。

## 可魯士城

眾人來到可魯士城，可是給可魯士的軍隊重重包圍。

韓拉姆：「哼……早已埋伏在此嗎？」

艾度沙：「達姆妮！」




法露娜：「達姆妮，你到那邊去吧！！」

達姆妮：「各位，到這邊來！待我用『傳送鍊』！」

達姆妮想發動「傳送鍊」——

可魯士兵：「那種光芒！難道是出自『傳送鍊』的！？誰人去叫迪尼達蒂斯 {*37} 大人來吧！」

法露娜：「甚麼！？這是甚麼一回事？士兵的樣子看來好怪啊！！」

艾度沙：「怎麼啦？他們……」

達姆妮：「……！！」

艾度沙：「怎麼啦，達姆妮？快……！？」

「傳送鍊」的光芒突然消失。

達姆妮：「誰……你是誰！」

遠處傳來一把聲音：「不可以那樣的啊……難得回到故鄉卻……」

一個人從城樓步出來，士兵們都向那人致敬。

從城樓步出來的人：「…………」

士兵：「係，迪尼達蒂斯大人！！」

兩個士兵立即上前扣押住艾度沙。

艾度沙：「你們想做甚麼！」

達姆妮：「艾度沙！」

其他士兵也湧來，把其他人捉住。

達姆妮：「艾度沙！！」

達姆妮想上前，但那個迪尼達蒂斯卻攔在前面，跪下向達姆妮致敬。

迪尼達蒂斯：「歡迎您回來啊。菲雅露・雲・索娜蒂 {*38} 公主。」

達姆妮：「菲雅露……？索娜蒂……？那到底是甚麼一回事？我……」

迪尼達蒂斯：「先王為了可魯士，要找尋『傳送鍊』和『阿比斯達』，而為了被封印在地上的寶物，所以就帶同幼小的你到地去……只有可魯士的正統王位繼承人才以操縱『傳送鍊』。歡迎您回來啊！」

達姆妮：「那些事稍後再說，你快放開艾度沙他們啊！！」

迪尼達蒂斯：「您的朋友我們會好好款待他們的，請你放心……（對士兵）走！」

達姆妮不知所措：「艾度沙！大家！！」

士兵把各人押走。

艾度沙：「達姆妮！」

迪尼達蒂斯上前：「菲雅露公主，你必須要成為可魯士的王，請你不要忘記。」

## 牢獄中

艾度沙等人被送到牢獄中，各人都顯得非常詛喪。

一個士兵來換班：「喂！換班了！！」

另一個士兵：「噓——終於換班了嗎？但是……菲雅露公主竟然還在世……15 年，前皇室的人全都行蹤不明，那時還有謠言說是迪尼達蒂斯的陰謀。看來那真是謠言，就如迪尼達蒂斯所說，王上去了找尋可魯士之寶。只要菲雅露公主繼承了王位，那可魯士便安定繁榮了。我們被封在天上的日子也會隨着皇室復興而告終了……」說罷，那士兵便走了。

法露娜：「現在是甚麼時候呢……」

韓拉姆：「哎……被關了在這裏，根本完全不知道。」

法露娜：「喂，那個守門的人，現在是甚麼時候啊？」

守門士兵：「安靜點啊！」

法露娜：「哼……算了吧！！」

艾度沙突然一拳打在牆上。

沙奧士恩特：「……冷靜點吧。那只會浪費體力。」

艾度沙：「……嗚……」艾度沙想除去身上的「銀之鱗」，「銀之鱗」卻發出電光。「嘩……哎！」



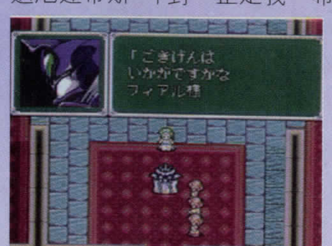




雲迪丹：「……別那樣！」
艾度沙：「雲迪丹！？為甚麼……」
雲迪丹：「蠢材！你被焦慮弄得失去了自我，忘記了平常心嗎？這個可魯士的城堡是對龍的咒語最強的地方，假如你以翡翠飾物變回龍身的話，你的身體會當即化為腐朽。」
艾度沙：「但是……我應該怎樣……！？」
雲迪丹：「我等你們來訪等了2000年，相信你的命運吧……還有，緣份……」
艾度沙：「緣……份？」
雲迪丹：「她一直都相信你，等着你的啊。」
艾度沙：「她……達姆妮！？她只靠……一個角笛……來傳送……她所有的……思念……」
艾度沙：「……達姆妮……」

## 衝出皇室

達姆妮穿上一身華麗的衣裳，被一群女僕侍奉着。
女僕：「菲雅露公主，當即位大典結束後，你就會成為可魯士的女王了。忘記那些野蠻人類的事情，盡快回復可魯士人的自覺吧。」説罷，女僕便拿走達姆妮的衣服。
達姆妮：「等一等！你拿我的衣服到哪裏去……？」



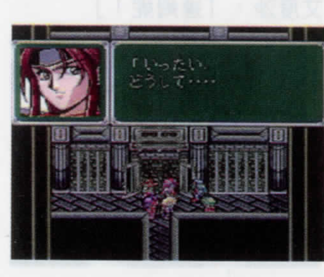

女僕：「請你不用擔心。這樣污穢的東西，我會給你丟掉的了。呀，另外，由於在這個房間中，人類的魔法是用不到的，所以請你別做無謂的事。」
這時，迪尼達蒂斯進來。
迪尼達蒂斯：「感覺如何啊，菲雅露公主？」
達姆妮：「你、你是……？」
迪尼達蒂斯：「我是仕奉你爸爸的宰相迪尼達蒂斯。死去的陛下是個愚蠢的人，竟然逃避自己的使命，乘船逃走了。我相信，菲雅露公主你是不會跟你的爸爸一樣犯上相同的錯誤的。」
達姆妮：「難道……弄沉我所乘的船的人就是……」
迪尼達蒂斯：「對，正是我。希望菲雅露公主你聽從我的勸告，盡快決定即位吧！請你好好考慮一下，因為你還有朋友在我那裏。好了，我要告退了。」




迪尼達蒂斯和女僕走後——
伊斯班：「呀……我怎麼辦好啊……艾度沙……不，我沒有時間猶疑了！我要從這裏逃出去，救艾度沙他們出來。」
達姆妮嘗試去開門。
達姆妮：「開給鎖住了……要是有甚麼能打開這個鎖就好了……」
於是達姆妮在房間中到處搜尋，她走到衣櫃——
達姆妮：「……好漂亮的衣服，可是派不上用場。」
她走到床邊——
達姆妮：「現在沒有時間睡覺啊！」
終於，她在梳妝枱上找到了一枝小髮針 {*39} 。
達姆妮：「如果可以用這個來開啟大門的話……」
達姆妮走到門大前——
達姆妮：「求求你，希望這指針能夠開啟這道門……咦？鎖開了嗎？」
達姆妮立即出去，可是一步出間，就有兩個守衛攔住達姆妮。
守衛：「菲雅露公主，你打算到哪裏去啊！？」




達姆妮：「……！」
守衛：「你不可以到外面去的啊！請你回去房間吧！」正當守衛想押達姆妮回去之際，一個勇士衝來，把兩個守衛打倒。
積西路 {*40} ：「你已長得婷婷玉立哩，菲雅露公主。」
達姆妮：「你是……！？」
積西路：「我是代代仕奉可魯士皇室的劍士積西路。把皇室的人從逆臣迪尼達蒂斯手上救出，並讓他們乘船逃走的便是我父親。來，換上這些衣服吧。」積西路把達姆妮原來的衣服還給她。
達姆妮：「這是……」
積西路：「我發現女僕丟掉這些衣服，所以我拾回來。請你快點，不知何是會有追兵趕來。」
達姆妮：「……多謝你啊，積西路請稍等我一下。」
達姆妮換過衣服——
積西路：「好，我們行吧，你的朋友就被關在地下室中。我相信鎮中的人都會幫助你們的。」
兩人出到外面——
積西路：「這裏就是可魯士鎮，從這裏東走就是地下室的入口。」




## 拯救同伴

在地下室中——
艾度沙心緒不寧——
沙奧士恩特：「你冷靜點吧，艾度沙。煩燥的話事態也不會好轉的啊。」
法露娜：「被關在在這種地方……真擔心達姆妮啊……」
韓拉姆：「我們只有在等的啊，除此之外別無他法。」
就在這時，積西路走進來——
士兵：「你、你……！你想做甚麼啊，不、不要啊！」
積西路打倒守門的士兵，達姆妮便進來。
艾度沙：「達姆妮！！」
韓拉姆：「怎、怎麼啦！？」
達姆妮把門打開：「來，大家出來吧！」
艾度沙：「到底為甚麼……」
達姆妮：「各位請聽我説。今次的事可不是可魯士人的罪行，一切事情……」
積西路：「一切事情全是迪尼達蒂斯和他身邊的進派大臣所幹的勾當。」
韓拉姆：「韓拉姆那是甚麼一回事啊？」



積西路：「那傢伙把陛下殺死，還召喚魔王出來。為了打出外界，他去找尋『阿比斯達』。」
達姆妮：「我想……跟迪尼達蒂斯一戰。求求你們……！！各位，請幫助我！」
法露娜：「那當然啦，達姆妮！」
韓拉姆：「清楚知道敵人是誰的話，剩下的只有迎戰！」
沙奥士恩特：「可魯士的力量可跟龍對等交鋒……迪尼達蒂斯奪取了先王的地位，他的實力不容忽視。」
艾度沙：「去吧，達姆妮！為了伊斯班、還有我們的未來！」
積西路：「迪尼達蒂斯應該就在皇宮上面的可魯士神殿中。途中，有一個收藏了可魯士代代相傳的武器的寶物庫。你們先去強化武器，再去可魯士神殿吧。」

## 衝上可魯士神殿

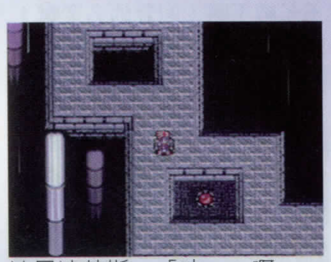
眾人開始上離開地下室，衝上可魯士神殿。
士兵A：「我不打算對菲雅露公主揮劍相向。」
士兵B：「迪尼達蒂斯大人對皇室的人做出這樣的事？怎會這樣的……那麼，我一直以來所的事到底是為了甚麼！」
士兵C：「『阿比斯達』原本就是迪尼達蒂斯大人造出來的東西。很又以前，跟翡翠龍決戰的贊迪古也是以『阿比斯達』的力量造出來的。那種巨大的力量的反動令到大地變成了沙漠。真的好可怕啊。」
鎮西南方的民居——
女子：「據説宰相迪尼達蒂斯已經為皇室效力了3000年上。但是，一點衰老的感覺也沒有。就算是可魯士人，那個長度也是難以置信哩！」
男子：「我明白了，我雖然不能提供甚麼力量，但如有果是有必要的話，請拿這吧。」大家可以從這個人手上取得無限量的治癒藥、帳幕和淨身藥，出發時，記得取多一些啊！
男子：「有需要的話，歡迎隨時再來。」
鎮東南方的民居——
女子：「緣繫一生的伴侶……菲雅露公主經已得到了很多人夢寐已求的東西哩。」
男子：「如果要攻進迪尼達蒂斯所在的神殿，你們最好到寶庫去拿取武具啊。」



鎮西的民居——
男子：「現在回想起來，迪尼達蒂斯為了煽動我們，一定是早已預謀刺殺王上。」
女子：「要到達神殿，就得衝過王宮之塔。迪尼達蒂斯以守護神殿為理由，在那裏放了一批魔物。你們要小心啊！」
鎮東的民居——
男子：「菲雅露公主，你要小心啊。迪尼達蒂斯擁有令可魯士人變成普通人類的恐怖魔力啊。」
女子：「現在在可魯士中經已沒有人見過迪尼達蒂斯的容貌了。」

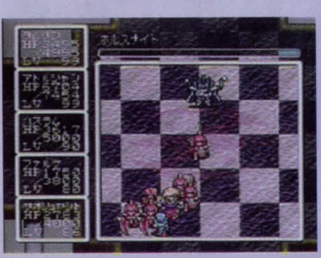
## 決戰迪尼達蒂斯

幾經艱苦，艾度沙等人終於到達可魯士神殿，迪尼達蒂斯和兩個士衛早已在等候。
迪尼達蒂斯：「菲雅露公主，你的惡作劇有點兒過分哩。」
達姆妮：「你給我閉嘴！」
迪尼達蒂斯：「不！！聽你聽我説吧。伊斯班是我們的聖地，無論是誰弄污可魯士的聖地也不可饒恕。下等的人類是理所當然的，即使是龍族也一樣。所以，我使用『阿比斯達』，在聖地下毒咒！！」
艾度沙：「甚麼！？向龍族下毒咒的人就是你嗎？」
迪尼達蒂斯：「嘿嘿，看真一點，原來你不是人類哩。為了逃過對龍族的詛咒，竟化身成人類……真狡猾啊……」

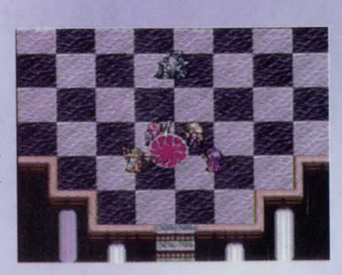


達姆妮：「迪尼達蒂斯！你弄錯了。」
迪尼達蒂斯：「……沒辦法了……」迪尼達蒂斯指令手下上前，「為了可魯士的光榮，你們給我去死吧。」
迪尼達蒂斯發動攻擊。打敗他後——
迪尼達蒂斯：「咕——啊……」
達姆妮：「不……不要啊！」
艾度沙：「達、達姆妮……！？」
達姆妮：「邪惡……是黑暗的思念……」
迪尼達蒂斯：「呀……我的身體開始崩潰了……好美妙的感覺啊……哈哈哈……是力量啊，就是這種力量啊。」
迪尼達蒂斯突然發難，向達姆妮放出一個光球。
迪尼達蒂斯：「嘿……」
達姆妮：「哇！」
艾度沙：「你……對達姆妮做了些甚麼！？」
迪尼達蒂斯：「我把她變成人類了。背叛了可魯士的人對可魯士來説是不必要的！」
雲迪丹：「在迪尼達蒂斯裏面的東西難道就是贊迪古！？」
迪尼達蒂斯：「你發現得太遲了！！」
迪尼達蒂斯化身成一隻大怪物。



達姆妮：「那是……」
雲迪丹：「贊迪古！！」
贊迪古向艾度沙等人進攻，艾度沙先以所有破壞寶石來炸死所有雜魚，又以睡眠酒令贊迪古入睡，令贊迪古無法攻擊，才可打敗它。
艾度沙：「死了嗎？」
達姆妮：「已感覺不到迪尼達蒂斯的邪惡思念了……」
眾人收回寶劍。
韓拉姆：「為尋伎和平而戰的無數戰士的靈魂啊，你們可以安息了！災難消除！戰爭終於告終了！」
法露娜：「我們的戰爭也完結了






哩！是嗎，王子殿下？」
沙奧士恩特：「……大概是吧。」
法露娜：「吓！？」
沙奧士恩特：「對我們來説，真正的戰爭不是現在才開始嗎？」
韓拉姆：「正是那樣！首先要復興艾爾巴度！！然後，由我們來創造出一個令伊斯班配得上聖地這名字的時代！説起來，可能比跟魔軍戰鬥還要艱辛哩！」
法露娜：「……是啊……王子殿下……！」
韓拉姆：「喂，法露娜！別再叫我王子殿下啊！叫我的名字啊！不叫我的名字的話會好麻煩的啊！」
法露娜：「你説麻煩是甚麼意思啊……？」



韓拉姆：「打敗魔軍之後，有一件事是不可不決定的啊。呀～唔～」
法露娜：「是啊……王子陛下要選妃哩。」
韓拉姆：「可惡，你這女人真頑固，叫我的名字啊！」
法露娜：「你説甚麼！我哪裏頑固啊！！」
達姆妮：「！？……等一下！！」
「阿比斯達」發出奇怪的光芒。
達姆妮：「情況有點古怪啊！」
艾度沙：「你説甚麼！？」
達姆妮：「應該已停止運作的『阿比斯達』發出很大的力量……怎、怎麼啦……力量一直在上升啊！」
艾度沙：「甚麼！？那傢伙還未……」艾度沙立即拔劍。
雲迪丹：「艾度沙啊，時候已經到了！你排翡翠飾物出來，把我插在地上吧！」

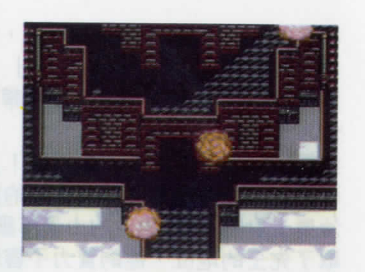



艾度沙：「……這、這是甚麼？這光芒難道是……！？」
一條龍的影子出現在眾人的面前。
沙奧士恩特：「這就是……翡翠龍嗎？」
大地開始震動起來。
翡翠龍：「由於贊迪古死了，『阿比斯達開始暴走。很快，這個可魯士的地方也會消失！來，快跟我走！這個時候可以借助我的力量，用你們的『傳送鍊』從這裏逃出去！」
達姆妮：「那怎可以……還有可魯士鎮和這裏的人！」
任何人，就算是神，也不可違反命運的安排。暴走中的『阿比斯達』的力量經已不受控制了！！」
達姆妮：「不！我應該怎麼辦……」
艾度沙：「達姆妮……我是不相信命運的，達姆妮能來到我的身邊，絕非命運安排！但是，我想我們還很多事情需要我們去做，只要世上有人需要你和我，為了已死的朋友，我們一定要生存下去！……達姆妮」

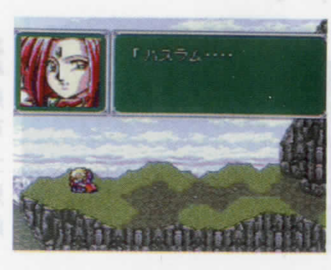


法露娜：「對啊，達姆妮！這個世上應該還有很多人希望得到我們的力量。」





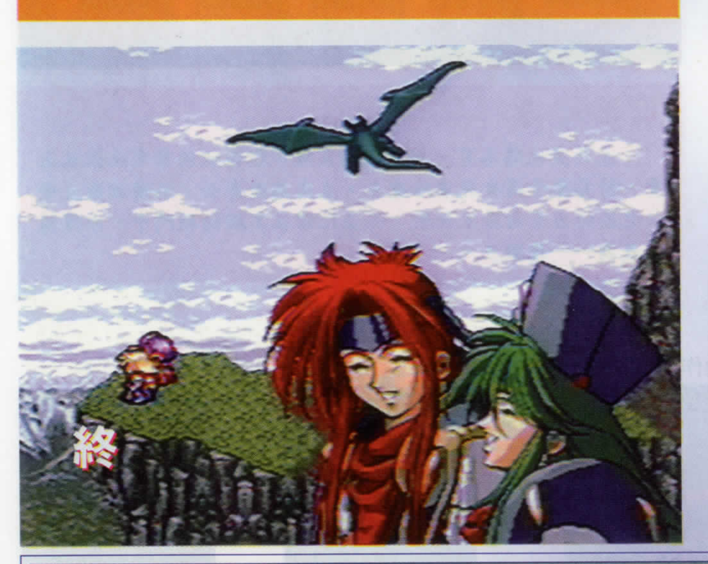
韓拉姆：「走吧，達姆妮！」
達姆妮：「各位、艾度沙……」
艾度沙衝出神殿，達姆妮以『傳送鍊』把大家傳送走。可魯士城結果完全崩潰了，而艾度沙等人就來到遠處的山上。
艾度沙：「……」
達姆妮：「你看！？西面的沙漠！？西面的沙漠變成了綠洲啊！」
翡翠龍：「聖地現在經已從可怕的詛咒中解放過來。」翡翠龍出現。「經過悠長的歲月，龍族的願望終於得到實現了。不過，伊斯班……不、這個世界要迎接人類的時代，已經不需要我們龍族的存在了。艾度沙啊，「銀之鱗」已化為我的肉身而消失了，但是我的力量可以把你變回本來的面目。你跟我回去多拉古里亞吧。為了建立我們龍族的新聖地……」
艾度沙：「……翡翠龍啊，我……我成為人類，在這地上生活。」
達姆妮：「艾度沙……」
艾度沙：「因為我再也不想讓達姆妮以角笛來呼喚我了。我經已決定了，不會讓你孤單一人的了。」
達姆妮：「嗯……」
韓拉姆假咳一聲：「唔……我還未決定回去艾爾巴度的啊！」
法露娜：「對了，王子殿下要去找個合適的儲妃……」
韓拉姆：「哎～法露娜，我向父王稟告的時候你仍打算那樣稱呼我嗎？」
法露娜：「為甚麼？」
韓拉姆：「你還要我畫公仔畫出腸嗎！」
艾度沙：「那我們走了！」
法露娜：「呀，喂……我們也走了，等等啊！」
艾度沙和達姆妮卻不理他們，逕自走了。
沙奧士恩特：「那我也……」
法露娜：「吓！」
連沙奧士恩特和翡翠龍也走了。
法露娜：「王子殿下，我們也快點……」
韓拉姆：「等等啊，法露娜！我有點話要跟你説！不過，要是你再稱呼我王子殿下的話，我便不説了。怎麼樣？」
法露娜：「……？」
韓拉姆：「忘記甚麼身分吧，甚麼王子也好，公主也好，統統都給我忘掉！現在我不是艾爾巴度國的王子，而是以韓拉姆的身分跟你説啊！法露娜，請你一直留在我的身邊吧！不、你一定要留在我的身邊！」
法露娜：「！！！」
韓拉姆：「法露娜……」
法露娜感動得撲進韓拉姆的懷抱裏：「韓拉姆……」
另一方面，翡翠龍和沙奧士恩特——
沙奧士恩特：「我也該走了。再見了，翡翠龍！」






翡翠龍看着這一群年輕人：

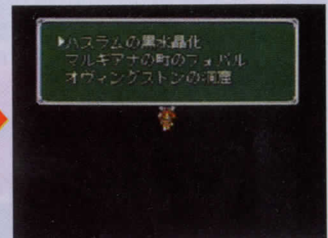
年青人啊，你們儘管跟從你們所相信的路途前進吧，即使有所過失也好，你們那份無懼的力量，或許就是年青的憑證……不，應該不算是過錯，因為他們對所造事情決不會後悔。對了，現在才剛好是你們冒險的開始，去把你們的人生變得千變萬化、多姿多采吧……




## 後記

不知這份小說式攻略能否令大家領略《翡翠龍傳說》的趣味所在。在此先提醒大家，假如大家依照這份攻略所示，擊敗全部6個兔女郎，那麼當大家爆機之後，只要在製件人員名單和翡翠龍之後出現的 MEDIA WORKS 公司標記處等候約五分鐘，便會有個兔女郎出來，向你展示三段 NG 笑話。







瑪路基亞拿鎮的霍巴魯



韓拉姆黑水晶化



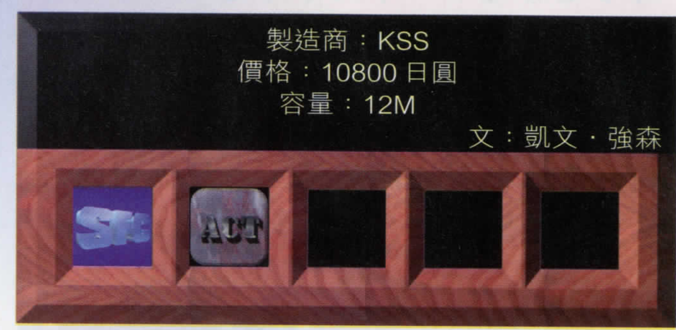
奧雲斯頓洞

## 日　文　對　照　表

1. ハイボーション
2. ドゥルグワント城
3. ヘルロードの町
4. バージルの町
5. ヘルロードの山
6. シルバーリング
7. ジュルアス
8. アークデーモン
9. ヒール・ジン
10. ニンフのキノコ
11. デーモンヘルム
12. 小カシャ島
13. ミコ
14. ある藥草
15. バニーのふく
16. 海のミコ
17. パールシー
18. ヒッテル
19. テレポスタ
20. マルギアナの町
21. バッキ
22. フガパル
23. バニーローブ
24. くれないのレザー
25. ミコのかたみ
26. ハウー
27. カリマー
28. ビャレン
29. ゴリアス
30. オアジズ
31. バニーロッド
32. ワ・ハスラム
33. ザンディーグ
34. デーモンスレーヤー
35. ラー
36. ヴエンディダード
37. ティリダテス
38. フィアル・ヴィム・ストラティ
39. ヘアピン
40. ジエシル




# 魔獸王



製造商：KSS
價格：10800 日圓
容量：12M

文：凱文．強森

用生命換取復仇的力量，以魔獸的形態向危機重重的魔界進發，誓要救回親愛的妻子及女兒，而且，更要向出賣他的摯友作出生死的了斷。
一個生產商KSS揚言難度非同少可的橫向動作遊戲，挾著詭異的味道及悲壯的故事，帶玩者踏上復仇的道路。

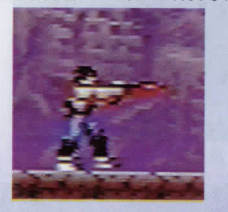
## 故事背景

主角亞比路本有一個幸福的家庭，但被他的摯友比依也出賣，將其妻子及女兒賣給魔王。主角為救妻女，不惜放棄生命以魔獸的力量向魔王挑戰，而亞比路在不斷的戰鬥中，亦慢慢變成為——魔獸王。

## 基本操作

雖然本遊戲的主角具有多種變身能力，但不論何種形態，操作的方法都一樣的。





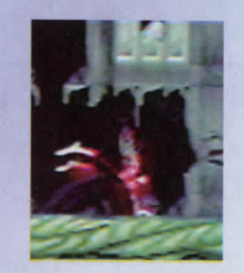












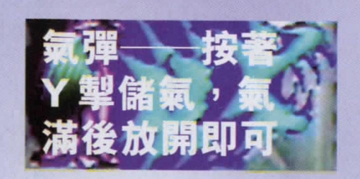




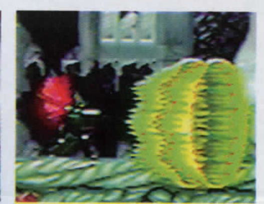














**變身** 主角可分別變身為紅、綠或藍魔獸，而變身為何種魔獸則取決於殺掉每版的首領後取得甚麼顏色的晶石——首領死後晶石會漂浮在半空並轉變顏色，把晶石擊下便可取得該顏色的晶石，取得三顆同色的顏色的晶石便可成為獸王。當然，玩者是可以選擇不取任何晶石，以人類的身份戰鬥到最後。

**紅魔獸**
基本性能與人類形態最相似，可說是人形的強化版，性能平均兼具快速連射。



**綠魔獸**
攻擊威力強大，而且具有穿透性，可是連射速度極慢，亦難在跳射時對準目標。



**藍魔獸**
氣彈威力較強，攻擊亦佳，唯因體形較大而且移動速度緩慢，所以要避開攻擊時更具難度。



**寶物** 本遊戲只設有兩種寶物，一種是藍色回復體力寶物，而另一種則是紅色，可使敵人全滅。



一開始，主角便見到朋友比依也，當然主角以血肉之軀是不能與比依也相比，但主角感覺到妻女的意識後便復活過來，玩者只要用前滾或跳躍避開他的攻擊，便可輕易收拾他，當比依也落荒而逃之後，便見到自己死去的妻子，妻子也變作精靈，助主角救回女兒。

■這便是出賣主角的比依也，若主角不魔化，根本不是他的對手。




## STAGE 1

■主角的妻子和女兒，還有他飼養的小貓哩！




■妻子雖死去，但也化作精靈，助主角一臂之力。

因主角有二段跳所以沒有難度可言，只要小心點便行。

本版的第三節是在一部上升中的貨運電梯中，也是小首領出場的地方，牠會衝下來突襲玩者，玩者應先解決從轎頂掉下的兩隻小怪物，然後蹲在一旁儲氣，趁首領衝下時用前滾避開，再用氣彈攻擊。



■趁小首領衝下時用前滾避開



■避開對方的攻擊後用氣彈反擊

本版首領主要以散彈攻擊，埋身時則用舌頭，玩者應先站於一旁避子彈再作跳射，不一會便可將之了結。取得晶石後便正式變成魔獸了。



■避子彈可選擇蹲下或前跳，但不要用二段跳。

■首領死掉後遺下晶石



## STAGE 2

進入魔界的地底，先有一些魔蠅來「招呼」你，而中首領也從尾追至，當走到版末時，主角會掉進下水道。下水道內會有魔蛙、喪屍和手持機槍的女怪，不過由於只是牛刀小試，沒有甚麼困難，地上雖然滿是尖刺，也

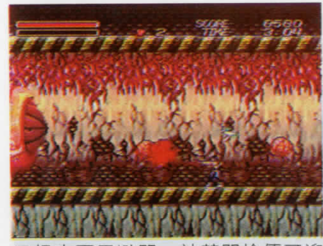


■中首領從後追來



■因為是HARD MODE的原故，敵人的子彈數量增多了。

出轆後向左行，便會遇到本版的中首領，玩者只要站遠一點向前射擊，便可抵消飛來的火球，再趁它張開口時跳射便可以打倒牠，打倒牠後便取得鎖匙，向首領的房間進發。



■根本不用避開，站著開槍便可迎刃而解。



■趁中首領張開口時跳射之

## STAGE 3

從地下水道出來，便到達森林和大廈的關卡。在此要小心那些由巨花發出來的子彈，在HARD MODE中巨花是一次射出三發子彈，所以要加緊對付。

在途中會遇到放出精靈的植物，把精靈擊下可以把牠吃掉來補充體力，但不要為貪吃多一、兩隻精靈而留連忘返，因為這只會使自己更麻煩，反正前面還有補充體力的寶物。這版的小首領是巨形的植物蜈蚣，要避開它的攻擊不難，看準它的攻擊模式便行，善用你的二段跳吧。



■這些虫的弱點在於頭部





■吃掉敵人，看來相當殘忍

■就在這時用前滾避開


■用氣彈加強攻擊，很快便可將它收拾。


■眼球的速度是相當高的，用連射速度較快的攻擊較有利。

再行一會便到達中首領的房間，它是一顆大眼球，開始時以光線攻擊為主，玩者只要當它「瞄準」後用前滾避開，然後用氣彈攻擊即可。之後它會以消失移位後向玩者射出光線，只要看準它出現時用氣彈攻擊之便行。最後它會縮小向玩者衝過來，而飛行的軌跡則取決於眼球的方向，現在是發揮連射掣功用的時候了。

之後，便是本版的首領，玩者應趁它出鞭之際用前滾避開，利用之後的空檔用氣彈攻其頭部，而它的激光或它向前壓下也可輕易避過。

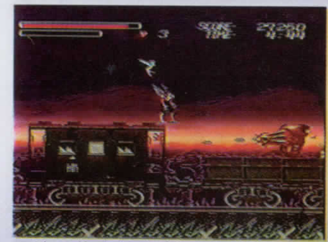

■趁首領攻擊時避開


■首領之後便任你愚昦了

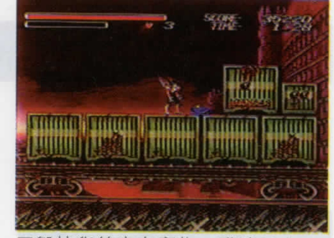
本版是一列駛往魔王塔的列車，要小心不要掉下車啊！玩者主要留意那些砲台。看準子彈發射的間距來避開。小首領是鎌刀怪，它會放出飛刀來攻擊你，不過飛刀飛出來的距離有限，只要向後跳開便可。

近版末時車卡上會有一些標有「危險」標記的貨箱，把它擊毀後可得到寶物哩！

## STAGE 4

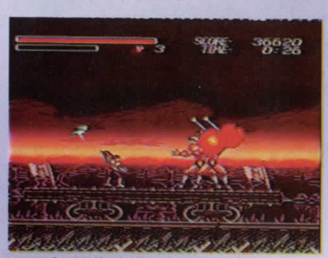

■這些炮台相當麻煩，要先避開子彈，再用氣彈擊毀它。

■敵人只懂放出飛鎌刀


■毀掉貨箱竟有寶物，發達了！

本版所謂的中首領不過是兩隻專門欺凌少女的馬面怪，只要站在一旁放出氣彈便可將之消滅，而本版首領也好不了多少，雖然它會放出散彈，但玩者可用氣彈連消帶打，連移動的必要也沒有。

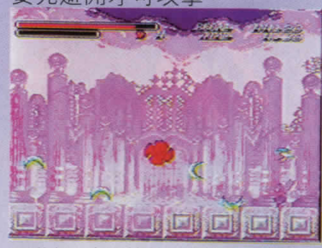

■竟然連靚女都打！？罪無可恕！


■用氣彈將這敗類消滅吧


■連首領也是不堪一擊的

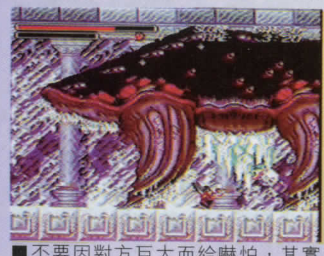
## STAGE 5

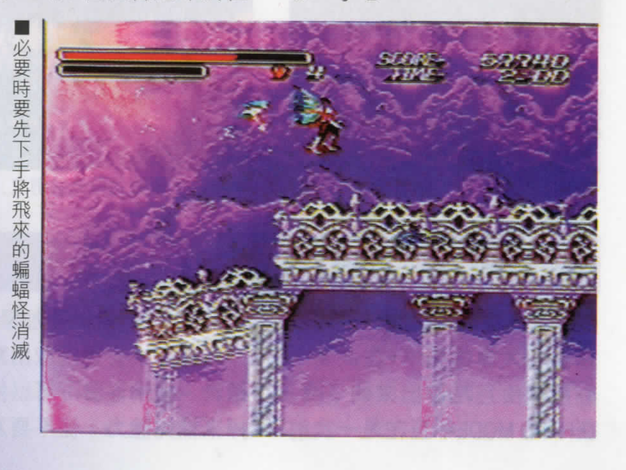
主角終於追上仇人，但一開始它便會匆匆離開，而緊接而來的一大堆的雪花和冰粒，尤其是那些追蹤飛來的冰粒，要先避開才可攻擊。


■蹲在一旁毀掉落下的冰塊較為安全

第二節是強制捲軸再加下壓的關卡，只要先打掉冰粒再慢慢前進便不用怕了。

第三節是斷橋，其實一路行一路下陷的橋不是甚麼危險的機關，只是往往會送命於在空中攻擊的蝙蝠怪罷了，小心、小心。


■不要因對方巨大而給嚇怕，其實它只不過是大而無當的廢物。

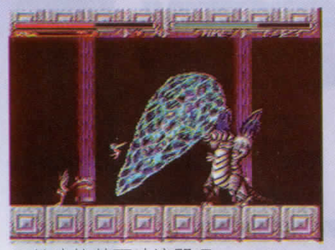

■必要時要先下手將飛來的蝙蝠怪消滅

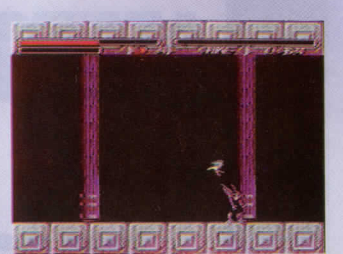
本版的首領是強化了的比依也，玩者應引它把火球向上方射去，那便安全多了，當然要注意它攻擊的間距和時差。

它也會向你擲出大冰柱，利用後滾可順利避開，之後的空檔，當然便是攻擊的好時機了。打敗它後會得到第三顆晶石，玩者也可以變成魔獸王了。


■哇！強化了的比依也很巨大啊！


■利用跳射引它向上放出火球


■趁冰柱落下時滾開吧


■魔獸王正式登場

## STAGE 6


■小心途中上升散開的火焰

■還是先避開子彈為妙


■在空中利用二段跳可避開高飛的火球


■飛爪的軌跡較難觸摸

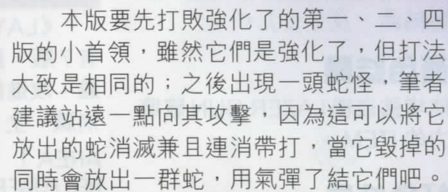

■版末時跳到畫面右上方可蹲下取得回復體力的寶物

## STAGE 7


■強化了的鬼面蜘蛛


■植物蜈蚣打法和之前一樣


■先避子彈，再避鎌刀，你能做到嘛？


■站在一旁攻擊吧

本版要先打敗強化了的第一、二、四版的小首領，雖然它們是強化了，但打法大致是相同的；之後出現一頭蛇怪，筆者建議站遠一點向其攻擊，因為這可以將它放出的蛇消滅兼且連消帶打，當它毀掉的同時會放出一群蛇，用氣彈了結它們吧。


■當她撞過來時用前滾避開


■飛踢也一樣以前滾避過

■避光彈是不需用二段跳的

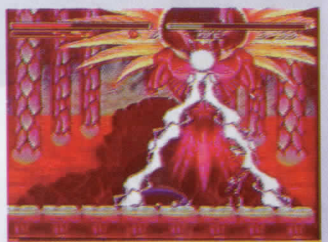
還以為打敗魔王可救回女兒，誰知女兒竟也被魔化，父女二人最後還是要戰鬥。

她的攻擊主要是前撞、飛踢和放出光彈，前撞和飛踢玩者是可以用前滾避過的，而光彈則只要向前輕跳一下便行，由於魔王之戰時開始時間是停下來的，所以大可以慢慢小心行事，爆機也不用急在一時。

本版前段出現的火骷髏頗難應付，要小心避開它放出的子彈才攻擊較安全。到第一節版尾先選向上行，到上層尾末時打敗那火龍方可取得鎖匙離去，當然，那火龍不是弱者，它放出的火球着地後的判定範圍廣闊，所以還是在空中先避開較好。順帶一提，版首那飛人魚擊落後也可以吃掉的。

取得鎖匙後折返向下行，進入強制捲軸部分，後面不斷有溶岩淹至，玩者應邊行邊儲氣，用氣彈毀掉途上的石柱，那便有很充裕的時間了。


■盡快打掉首領的手較有利


■首領現身時走到這死位可保不死

經過一些橋後便來到中首領處，它只會飛出雙掌攻擊主角，雖不算困難，但要完全避開攻擊也不大可能，還是盡快集中火力攻其頭部為妙。

終於來到了首領的房間，玩者應盡快把首領的雙手打下，因為之後大當它放出電擊時可站在它中央較左或右的死位避一避，然後向它施以重擊，這便可把它擊倒。


■要利用跳起的時間來避開雷彈。


■火球是打不到這處的。


■死剩個頭都要打下你，真頑強。

幾經辛苦，終於來到魔王的房間，女兒就在它的頭裡，要救女兒必先將其打敗。

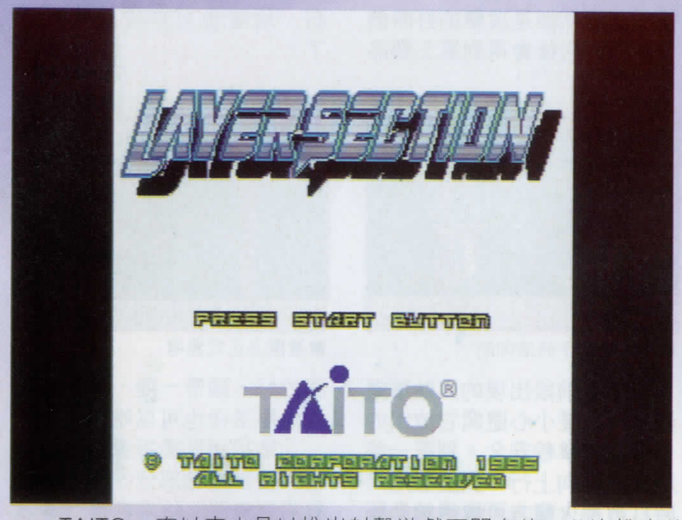
魔王現身後玩者應站在一角，因為在那裡它口噴的火焰和眼放出的激光是打不到的。玩者只要專心跳起避開雙角放出的雷彈便可。當角和眼部被毀後，魔王會用頭部壓向主角，玩者亦只需利用滾動便可輕易避過，再攻擊之。







本來主角來魔界的目的是救回妻女二人，但現在妻子死去，女兒也被魔化，主角最後竟然選擇了這個決定……。




## 一隻能令玩者熱血沸騰的射擊遊戲

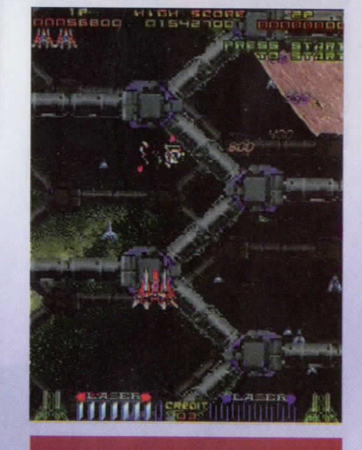
# LAYER SECTION




TAITO一直以來也是以推出射擊遊戲而聞名的，此次推出的《LAYER SECTION》便是其中一個好例子。《LAYER SECTION》是移植自同名街機的射擊遊戲，遊戲本身是直向的射擊遊戲，而且是分為上、下兩層的，因此，亦使用上「LOCK ON LAZER」這種武器。

## 遊戲模式

《LAYER SECTION》基本上只是一個直向射擊遊戲，但是，除了本來的直向MODE (SEGA SATURN) 外，亦同時有一個ARCADE MODE，使用方法和PS版的《雷電PROJECT》一樣，是須要將電視直放，方能使之變成直向，否則，便要「享受」橫向的《LAYER SECTION》。



## 得分

不要以為分數對射擊遊戲不要緊，在《LAYER SECTION》中，獎機是十分重要的，因為要對付如此強悍的敵人，單憑4個CREDIT是不足夠的，500000分、1000000分、2000000分、4000000分也獎一機，玩者必須盡量得分，為了要達到這目標，必須善用LOCK ON LAZER，因為LOCK ON LAZER的得分是以倍數計的，以下便是一個例子：（假設1機有100分）

1機：100　2機：200
3機：400　4機：800
5機：1600　6機：3200
7機：6400　8機：12800

此外，戰艦是很高分的東西，也請千萬不要放過。

## 武器

玩者所操縱的戰機上所配備的武器有兩種，分別是普通的LAZER GUN及LOCK ON LAZER。

### LAZER GUN

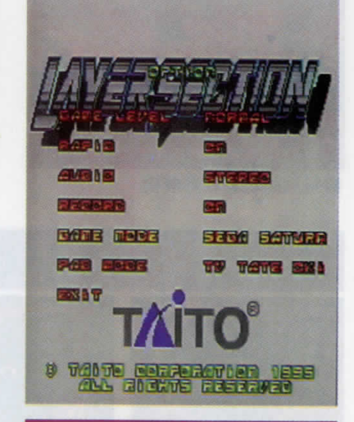
這是戰機中的常規武器，沒有彈數限制，但攻擊力比較弱，而且只能對付上層的敵人。

### LOCK ON LAZER

這是一種專門對付下層敵人的武器，而且威力強大，一發便可將一般戰艦擊沉，但是彈數有限，最多只有8發。

## 操縱方法

因為有「SEGA SATURN MODE」及「ARCADE MODE」，PAD（控制器）的使用方法亦會有異，所以，在OPTION中，亦有PAD的設定，分別為「TV TATE OKI」及「TV TOKO OKI」，前者乃正常直向時使用的模式，而後者則是配合「ARCADE MODE」而設定的PAD MODE。



## ITEM

為自機增強力量的ITEM有3種，分別是黃色結晶，紅色結晶，及〔L〕。

### 黃色結晶

能增強自機LAZER GUN破壞力的ITEM。

### 紅色結晶

此乃能增強自機LOCK ON LAZER能力的ITEM，除此之外，亦可將LOCK ON LAZER的補充速度加快。

### 〔L〕

遊戲初，自機只有5發LOCK ON LAZER，要取得〔L〕才能加彈，
一個〔L〕代表一發，最多可增至8發。

## 遊戲流程

《LAYER SECTION》共有7版，講述主角如何排除萬難，攻進敵人的母星，將敵人消滅。全7版的TITLE如下：

AREA 1
RED POWER TO PIERCE THROUGH
AREA 2
THE GRAVITY OF BLUE SIDE
AREA 3
THE PHANTASM OF SILVER
AREA 4
THE FISSURE OF CONSCIOUSNESS
AREA 5
TOWEARD THE DARKNESS
AREA 6
THE END OF DEEP LAYER
AREA 7
RELEASING INFINITELY

# AREA 1

## 目標：1 機完成，取得 280000 以上

在遊戲初，玩者面對的是下層的3隻艦戰艦及3組共15部的戰機，還記得文初提及過，戰艦是很值錢的嗎？對了！在這裡，玩者是可以取得6萬多分的。

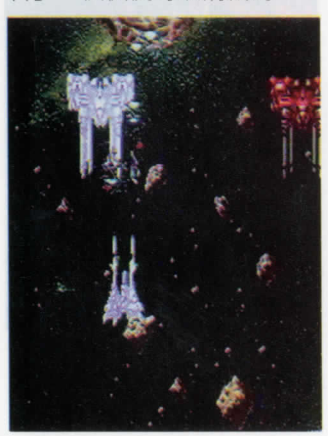
首先，將第一組的戰機LOCK ON，並消滅之，取得〔L〕後，LOCK ON LAZER便會增至6發，之後，再將第2組的5部戰機LOCK ON，並將第6發LOCK在首隻戰艦之上，一起消滅，便可得到2萬多分，如此類推，將所有戰機及戰艦消滅後，便可得到6萬多分了，但切記，戰艦一定要由第6發LAZER LOCK！！







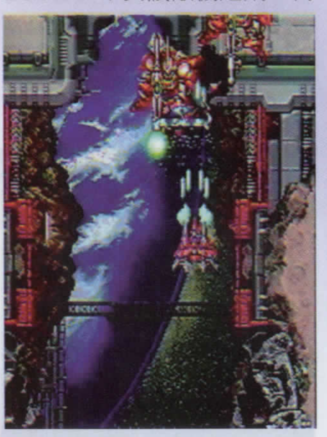
接著，便要越過隕石地帶，敵人方面亦不是太多，只有十餘隻小戰機及3隻可放出4方向砲及LAZER的敵機，但不用怕，這些也是「小兒科」，很快便可以消滅的。

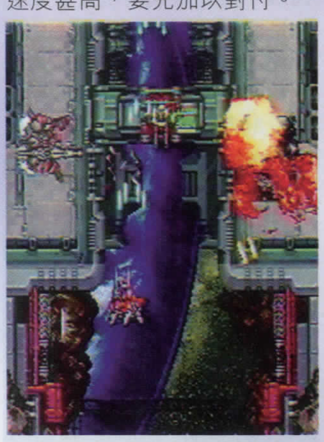


之後，玩者又要面對不少的坦克車，但亦不用害怕，因為這終歸是第1版，敵人不是太強的，盡可能LOCK8部敵機才發射LAZER，把他們一塊兒的LOCK ON吧！不要讓他們飛上來，否則，你會十分煩惱的。



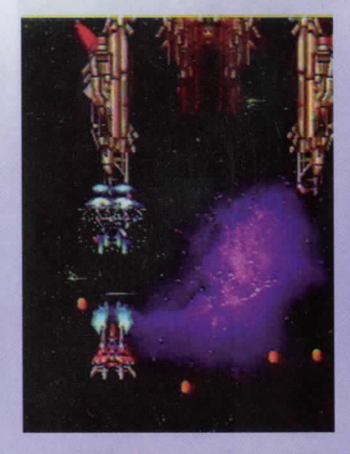
到達大BOSS前面的一段，地面目標很多，盡管LCOK，不要讓敵機起飛，而且，留意在上空的敵人，雖只有兩隻，但射出來的LAZER速度甚高，要先加以對付。



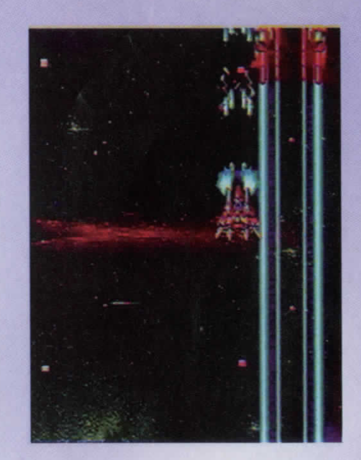


當見到BOSS之時（最初），盡可能用LAZER LOCK多些，因為這對他而言是有一定傷害的，到BOSS起飛後，最佳的對付方法是從邊旁開始攻擊，因為打倒一邊的武器，另一邊的便會自動脫落，方便快捷，而且確保安全，BOSS基本上只可使用中間的4連裝LAZER，玩者應可輕易應付的。









# AREA 2

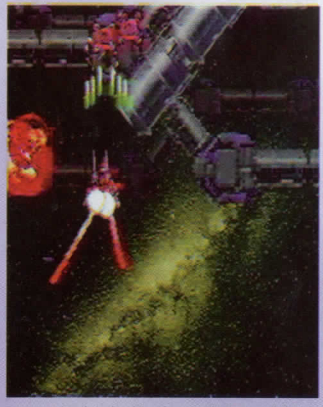
## 目標：1 機完成，獎 1 機

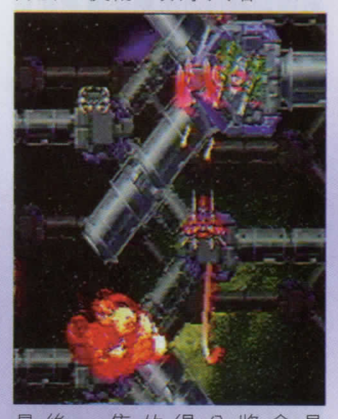
AREA 2 一開始，便會有一大批敵機出現，不要害怕，因為，這些敵人出現只會為大家帶來更多的 POWER UP，不過，要留心同時出現那隻紅色殼的大型敵機，他所放出的大量飛彈可能會令大家「頭暈眼花」，但切勿因此而胡亂逃跑，只要左右飛行便會將飛彈引開，而最考功夫的是要在打倒敵人、取得 ITEM 的同時將下層的戰機 LOCK ON，因為……又是分數嘛！





當到達在宇宙中的枝架時，切記一點，要將在枝架下層的敵機盡早消滅，因為給他們上來的話，一定會令大家損兵折將，而且，亦會打亂玩者陣腳，使傷亡數字大增！





如能安然渡過的話，接著而來的是「搶分時間」。在下層的一大群敵機是很好的得分機會。如能 LOCK8 部的話，最後一隻的得分將會是 12800！而第 1 隻只有 100，如此看來，真是「有殺錯，冇放過」！

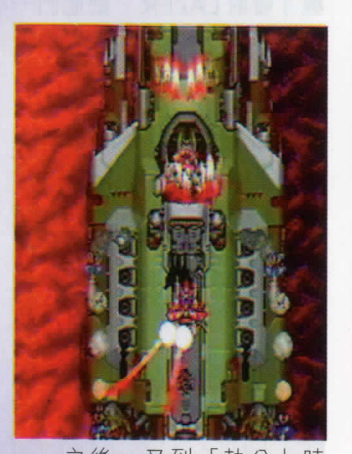




但是，過了枝架之後的下層敵機則是不打不成，因為那些戰機是會浮上來的，若給他們上了來的話，除了要對付他們外，更要應付由他們射出了的火箭，而且隨時會在亂箭中「壯列犧性」。

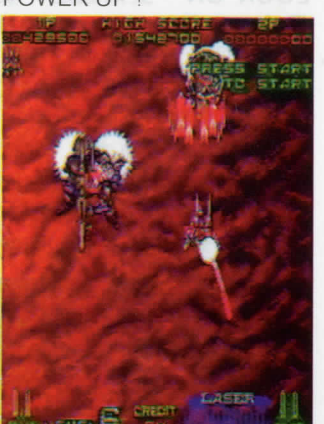


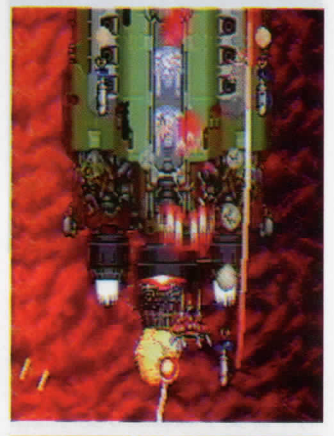
接著便是中 BOSS「巨大戰艦」的出場時間了，對初玩者而言，要將所有砲台、引擎打爆的話是比較困難的，不過，最重要的部份，亦即是戰艦的核心所在——前方火箭發射口中間，砲台後方的部份，只要把他打破，便能將巨大戰艦毀滅，但如果能將所有裝備也破壞的話，分數當然會更理想。

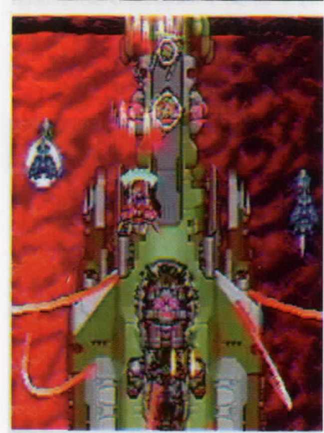


之後，又到「執分」時候，玩者會看到大量在大氣層外的敵人，3 發 LOCK ON LAZER 便可消滅一艘敵艦，盡量取分吧！

接著又是要對付「由下而上」的敵人，那些 3 隻一隊的機械人，如能使他在下層時「死亡」，那便會省卻不少功夫，否則，他們的擴散彈會令大家疲於奔命。但請不要忘記，要去拿取 ITEM 來 POWER UP！





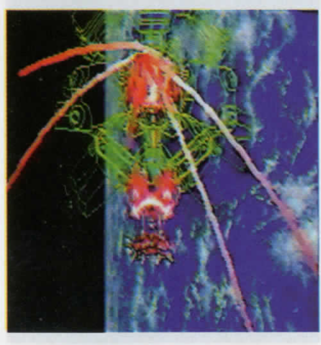


# AREA 3

又到打大BOSS的時候了！大BOSS是飛碟一隻，首先，要將他身後方的飛彈發射器消滅，否則，將會彈如雨下，此外，亦要留意前方放出的圓形機雷及由下層飛出來的小型戰機，所謂明槍易檔，暗箭難防。

而要打倒此BOSS的關鍵是在他中央的圓形部份，只要用LAZER LOCK打中他10次，便會變成透明，露出核心，這時候，盡情用LOCK ON LAZER向他攻擊。要注意那些綠色的LAZER，因為會追著玩者的，逃避方法是先按兵不動，當LAZER向著在正前方的玩者衝著而來之時，向兩邊走，再走向上方，便能安然脫險。如在以前的功夫做足的話，打爆BOSS的同時，會得獎機一部。





## 非常攻略：

其實，大家是可使BOSS放不出綠色LAZER的，只要在綠色LAZER準備放出綠色LAZER時打爆BOSS身上任何東西，又或者使BOSS透明化，LAZER便會收起不出。

此外，切勿將BOSS身上所有「外圍武器」擊毀，因為，那時BOSS會放出8方向的彈，使玩者防不勝防，隨時會「慘死當場」！

## 目標：1至2機完成

由AREA 3開始，大家要做足心理準備，前路將會充滿險阻，首先，在AREA 3開初，便要應付一輪戰機的攻擊，幸而經過上兩個AREAS的磨練，要應付應不是難事，但接著來的便是一個可能比BOSS更強的中BOSS！

一隻4隻腳也會放出LAZER，身體會放出兩支大LAZER的強悍敵人，而最可怕的事，這中BOSS的腳被打斷後，是會自動再生的！而其攻略法有二：

### (I) 懦夫打法：

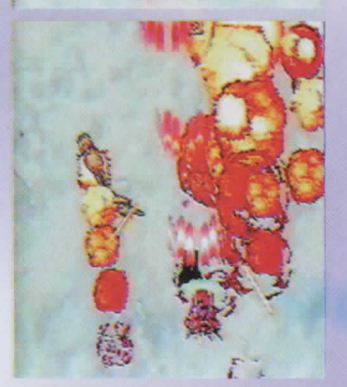
這亦是一個「自保形」的打法，因為此中BOSS只會出現一會兒，便會自動離開，所以，這種「純閃避」的打法是可以減少傷亡的。

### (II) 清兵打法：

所謂「心口有個勇字」，此打法是要將此中BOSS打倒，但要有無比勇氣，飛到敵人的中央，不停LOCK LAZER，但要面對如此多的LAZER攻擊……又談何容易呢！？



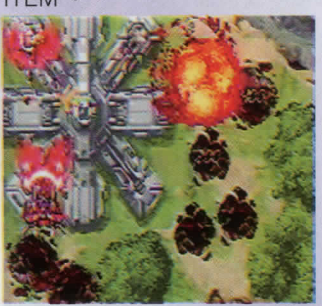


跟著便要進入本AREA的正章，基本上，敵人方面是分3層而來的，包括空中、浮游土地及地面，玩者必須小心在地面飛上來的敵人，必須在未上來之前LOCK死他們，加以消滅。而最值得注意的是那些在浮遊土地上的砲台，因為有不少也有ITEM的，為了要應付此版的大BOSS，POWER UP是不能或缺的。

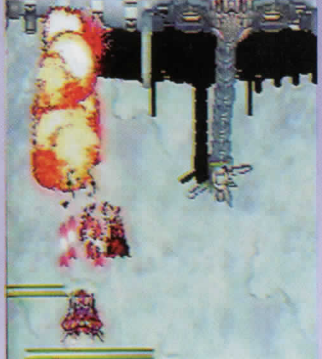


除此之外，最要留意的便是那些由地面射出來的「瘋狂」的飛彈，還有那些只有直線移動的「神風」戰機。而在打大BOSS之前要對付的大砲台更是令人吃驚，那10個砲台和基地是非鏟除不可，因為……當然又是分數和ITEM。



而之後對付的大BOSS「巨型戰機」，弱點是正中下垂的圓球，只要將他打破便可，但此機的武器極多，最令人困擾的是那些會橫移的LAZER，至於其他的武器，根本上未能造成很大的傷害，但要留意那些「密麻麻」的機雷，因為很易會因疏忽而「橫死」！





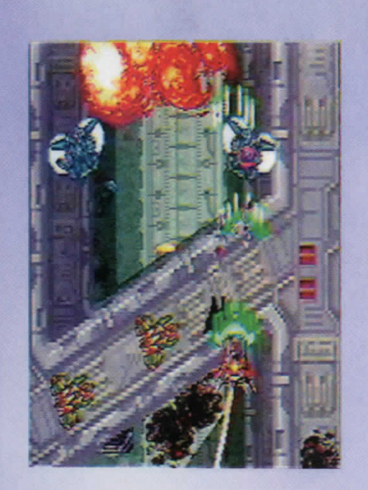
# AREA 4

## 目標：2機完成，獎1機

在一開始時，又是一如以往的大群（3輪）小型戰機攻擊，當然又是不用多大理會，除了是最後一隻紅色的ITEM機，便一定要擊中。而地面上的坦克更不能放過，因為LOCK 8部的話，分數是不俗的，對獎機有莫大幫助，至於那些固定的炮台，要LOCK 3發才可打破，小心！

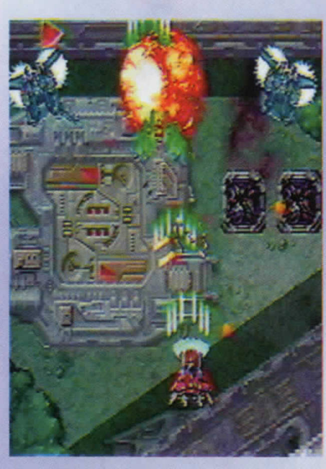


另一種要注意的敵人便是那些藍色的戰機，因為除了會放出4方向的擴散彈外，最令人「髮指」之處便是會由後方衝回來，「出奇不意」的將玩者「撞死」！所以，亦是和前面的機械人一樣，先LOCK為妙。





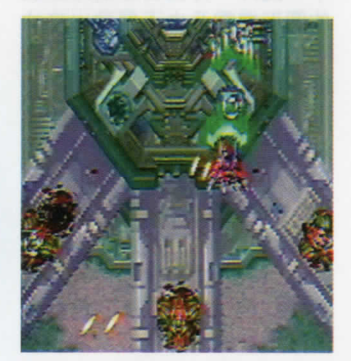
特別值得一提的是那些由閘門上來的機械人，十分可怕，其攻擊力驚人，而且速度高，再加上會有其他敵人出現，情況會變得非常凶險，所以，這是要在他們未上來前將他們「LOCK死」。



而其次的敵人便是在架空道路上走動的戰車，不過不要輕視他們，因為他們是很「陰濕」的，體形雖少，但數目極多，而且靈活，是不易對付的敵人，再加上那些藍色的戰機，便構成一幕幕驚心動魄的場面。

在路途之中，大家會遇上一個比AREA 3便可怕的炮台，因為此砲台是會放出大量戰車的，所以，論火力，此炮台實不比BOSS差！只要能衝過此關，便會見到一大群的小戰機，小心！他們速度高，很易會衝到他們。最佳對付方法當然是要將他們擊落。

而在面對大BOSS之前，首先要應付一大群「神風」機械人，他們有速度，又會放LAZER，而且，是從下層升上來的，所以，要對付他們的



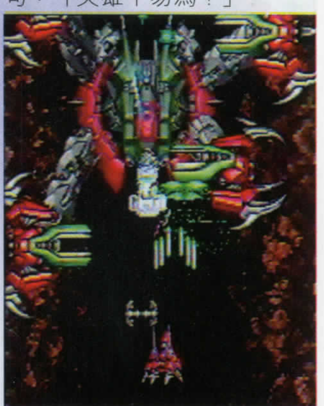
最安全方法是用LOCK ON LAZER將他們殲滅。

巨大BOSS的攻略法亦有二，分別是(I)義和團打法及(II)蠱惑仔打法。



### (I) 義和團打法：

這種打法除了要有勇氣之外，更加是要「自以為可以上身」才行，因為直接打擊BOSS中間部份，雖然能直接將BOSS打倒，但亦要付出很大的代價，所以，筆者奉勸大家一句：「英雄不易為！」

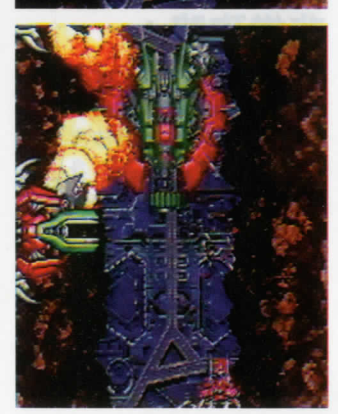




### (II) 蠱惑仔打法：

其實只要打掉BOSS其中一邊的兩隻爪，他便會跌下深淵而亡，不過，要對付有爆花的機雷和導向LAZER亦不是一件易事，但相比「義和團」打法，實在是輕易得多。



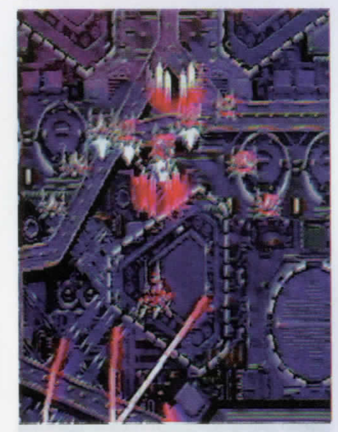


# AREA 5

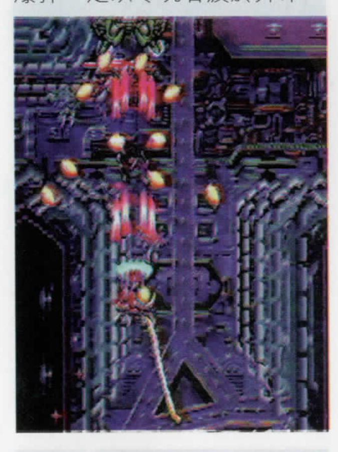
## 目標：完成此版後要有 3CREDIT 剩餘

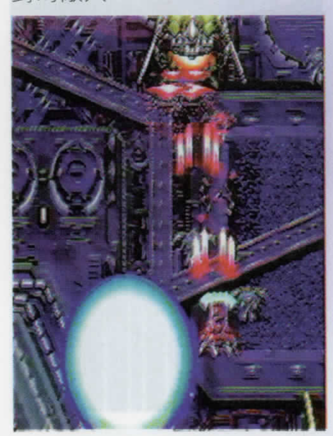
AREA 5 的首兩輪敵人基本上是「賣大包」的，因為全部不會攻擊玩者，只是在底層飛行而已，但是，若能全部擊落的話……嘩！真是非比尋常，不過，切勿樂極忘形，因為，由第3輪開始，下層出來的敵人便會走上上層，所以，最好將那些敵人全數殺光，否則，他們會突然衝上來，而且放出的火箭是很厲害的，小心！



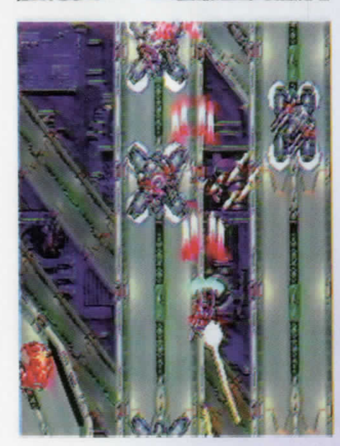


危機並未因渡過此小戰機群而結束，接著來的大型機械人亦並非善類，首先，密集式的普通彈，再加上有大爆花的爆彈，足以令玩者疲於奔命，疲於奔命者，並不只是直接威脅玩者生命的敵人，就連在下層飛行的敵人也一樣，因為剩下的戰機將會成為玩者將要面對的敵人。



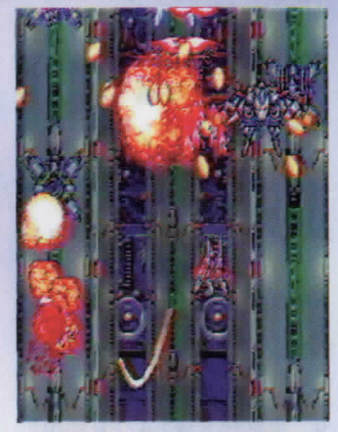


在對付另一批敵人之先，玩者要面對一大輪的戰車攻擊，戰車雖不能危害生命，但卻是取分的機會，縱然是小數目，但亦不容有失！之後，便是槍林彈雨的日子，因為接著出現的敵人是從下方湧上來的，玩者只要稍一不慎，給敵人上升，便會看到彈如雨下的景像，所以，要先發制人，以快打慢，務求使生命繼續延長下去。

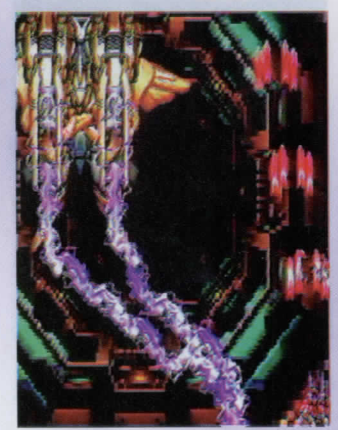


敵人的攻勢一浪接一浪，繼彈雨之後，戰車部隊又再出現，而且，是一大批的戰車，但各位大可放心，這些戰車是不會造成很大傷害的，反而，玩者可任意殺死他們來取分呢！

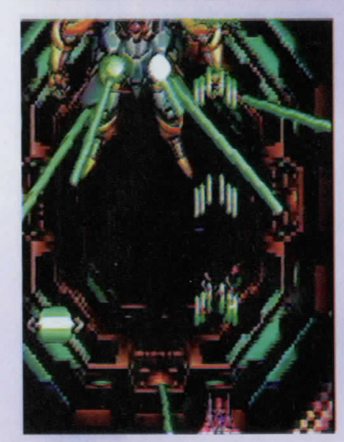
好！又到大BOSS出現的時候了！這是一隻巨大的機械人，武裝方面，有大型LAZER砲2門，肩部導向LAZER共6門，胸前數門LAZER，胸前擴散砲及手部追縱彈等，但事實上這機械人並不難對付，大型LAZER砲基本上只會向前方攻擊，所以只要走到他身邊便會無事，至於擴散砲則靠大家的反應了，因為太多的關係，一定要靠技術！肩部的LAZER是可以將



機體放在BOSS的前方（接近BOSS），便能輕易閃避；而胸前的大型LAZER則只要保持冷靜，左右閃避便成，最後的手部追縱彈便要考考玩者的膽色，先要從6枚彈中穿過，在他們開動時繞小圈避過，這是一件不易的工作，努力吧！切記，在閃之餘要攻擊機械人的胸部，因為，這是他的要害。









# STAGE 6

## 目標：2至3機完成，通過此版後要剩2個CREDIT

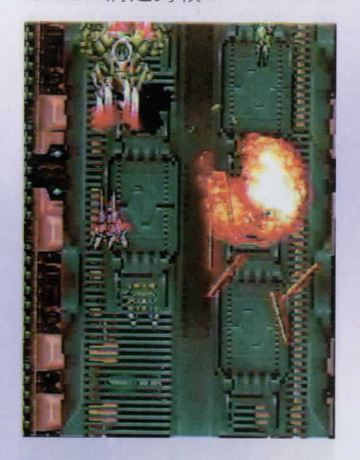
AREA 6的地點，其實是敵人基地的外圍，所以敵人的佈防亦會比較密集，所以，玩者必須提高警覺。首先，玩者會遇上4個砲台和一些敵機，依現時大家的戰鬥力，應會安然渡過的。以下便是敵人的分佈位置及出現情況：

1　小戰機一隊（紅色結晶）
2　4座砲台
3　小戰機一隊（紅色結晶）
4　5連裝火箭發射器
5　小戰機兩隊（〔L〕）
6　5連裝火箭發射器
7　2座砲台
8　小戰機三隊（紅色結晶）
9　可放出8連LAZER的中型戰機4隻
10　可放出擴散砲的戰機一大群
11　中BOSS
12　戰機群
13　4座砲台
14　自走砲台無數
15　小型戰機2隊（〔L〕、黃色結晶）
16　可放出8連LAZER的中型戰機2隻
17　大BOSS

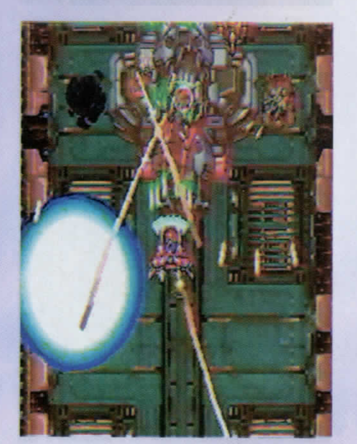
註：（　）內是可取得的ITEM

由1至8的敵人也是可以很易應付的，而最危險的就是4及6的火箭，玩者只須站在一邊不動的話便可安全渡過。

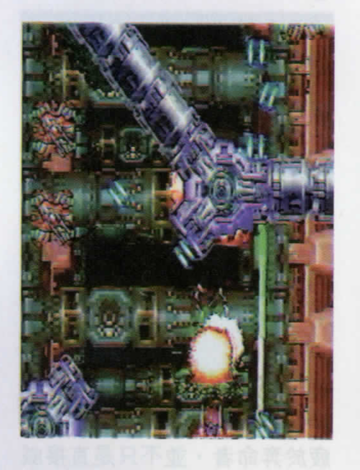
9那隻可放LAZER的中形戰機只要用7發LOCK ON LAZER便可將之消滅，不過，在死前他一定會放出8個圓球，那些圓球會變成LAZER，但在變成LAZER之前，玩者是可用LOCK ON LAZER將之封殺！

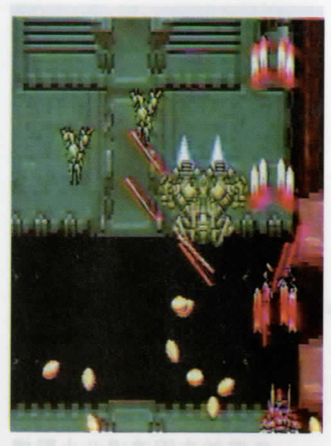


中BOSS的擊退方法其實十分容易，只要首先將中央發射大爆彈的砲台消滅，其餘的東西根本不足為懼。然而，那些可惡的戰機，往往會成為致命的東西，要千萬留神！

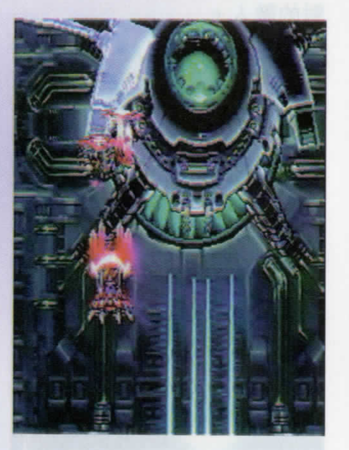


之後，便進入最緊張刺激的地方，玩者要面對最嚴峻的考驗，因為，大量自走砲台在等著你，運用最敏捷的身手，越過這裡，方可以見到大BOSS！！不過，要注意末段那兩部中型機，雜亂的彈和LAZER可能令玩者感到絕望，不過，只要冷靜，一定可以捱過的。

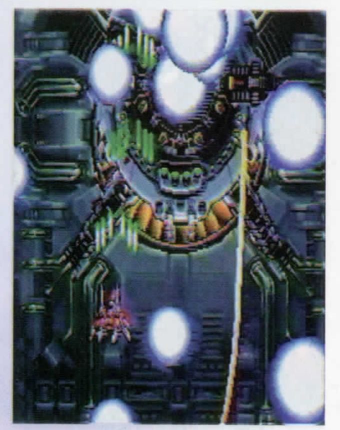




AREA 6的大BOSS雖然不會走，但武裝卻強得驚人，玩者首先要將兩側的發射口打爆，再向核心攻擊。小心！核心的攻擊大部份是導向的，所以，要打醒十二分精神。









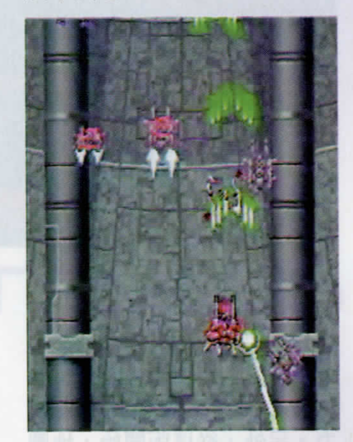



# SATGE 7

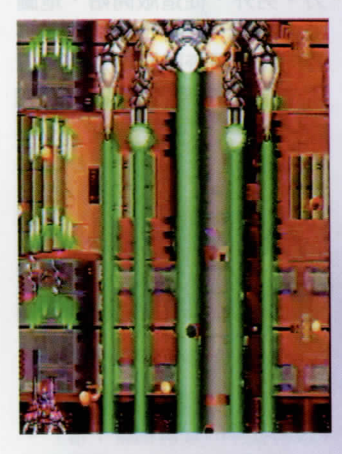
## 目標：爆機

在打AREA 7之前，首先要敬告各位一句：「如果各位認為以上6版是很難玩的話，請立刻關掉主機。」如果各位自認為仍應付得來的話，便繼續下去吧！

如要形容一下AREA 7的敵人，相信只有一個字——「快」，因為在AREA 7之中，所有敵人的速度也快得驚人，就以起初的一輪衝殺為例，下層出現的大量戰機很快便會升回表面，而且發放大量擴散彈，如各位玩者不以快捷無倫的動作先將下層的戰機毀滅的話，根本可謂死路一條。

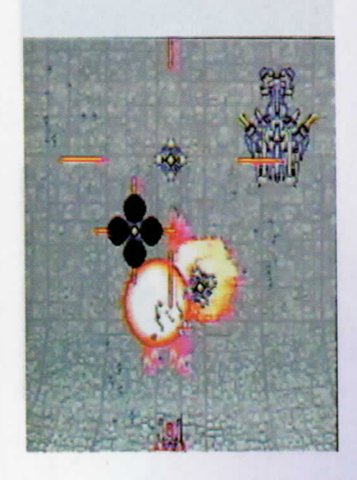


不要以為闖過這關便鬆一口氣，錯了！接着來的便是AREA 7的中BOSS，武器方面只有2種，4連裝LAZER砲及「大量」彈，在4隻腳之中，中間的兩隻是要LOCK的，而外面兩隻則要用上層攻擊，而主要是要攻擊中BOSS的中央部份，在此，又要再敬告一句：「如果中BOSS令大家感到苦惱的話，請立刻關掉主機！」



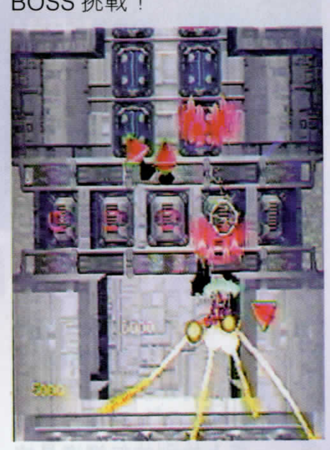
接著下來又是一輪的槍林彈雨，不過比起先前的狀況而言，真是有天淵之別，而敵人方面，武器有散彈火箭，一打中，便會變成6方向的散彈，而且，LAZER武器比比皆是，再加上四方向的LAZER小車輪，真是叫人玩得「死去活來」，而且，在低層處有著不少「微塵般」的戰艦等待大家去取分呢！





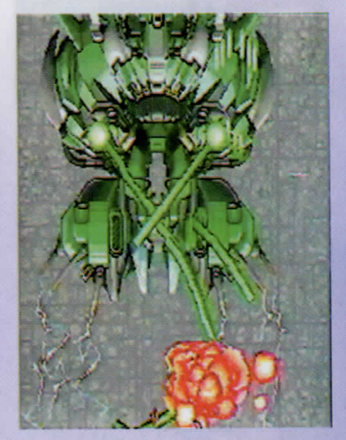
好！終於也到了敵人基地的核心部份，在那裡，敵人不多，只是有數部飛機，很易應付的，而且，之後會毫無敵人，加上有大量POWER UP的ITEM「任吃唔嫐」，玩者大可在此補充一下，向最後BOSS挑戰！

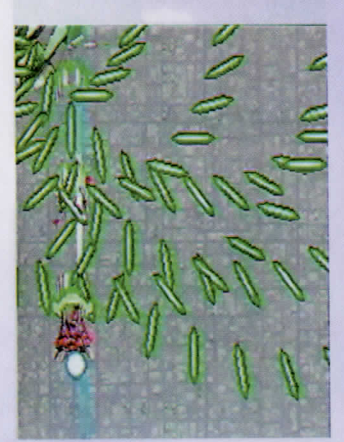


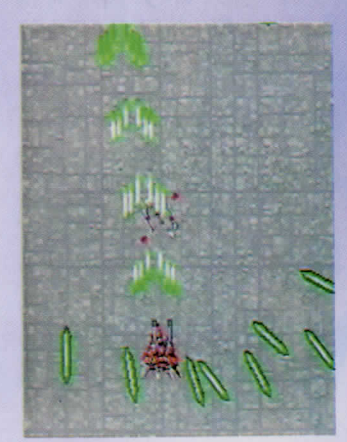


最後BOSS是一隻綠色的機械，攻擊力驚人，武器方面，有「超濃密」擴散砲，導向LAZER，全空域LAZER等。首先，大家要將BOSS的下體打倒，使他露出本來真面目，之後，他會如「瘋漢」般向你攻擊，到了這個時候，似乎任何功略法也沒有用了，只有靠玩者本身的反射神經了！





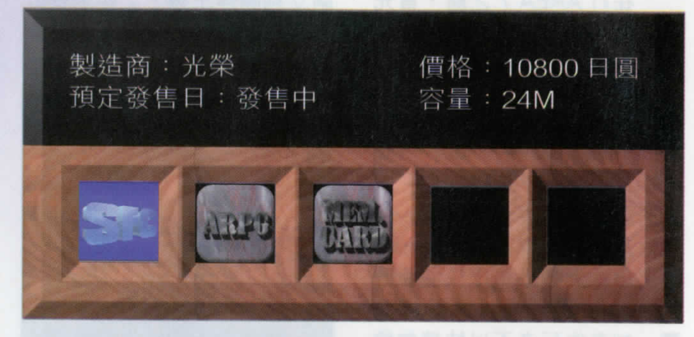







# BRANDISH 2

上期由於篇幅較少，又要為大家介紹遊戲的系統，未能作詳細攻略，所以今次會以較多的版數及另一種攻略形式，務求能幫助大家將遊戲中的難關一一解決。 (J.J)




## PRISON (PART 1)

PRISON B1的犯人都是些較輕罪的人，氣氛亦較為清閒，單是從可以找到商店這一點便不難想像到。難得找到商店，一路上拾到的無謂道具終於可以賣掉，而利用賣掉裝備得來的錢，在下則建議用來買合鍵。

那個有多個按掣的通道，只有附圖中所按的那個掣才是正確的，當打開了門後，便可在裏面找到一個沒有使用次數限制的帝王指虎（**カイザーナックル**），因此各位大可將它裝備起來，幫補一下攻擊力。另外，從這版開始，地圖上會出現一些看不見的通道，若向牆壁調查時發現那牆有所不同，便可選用道具中的大木槌或一些槌狀武器將牆打碎。即使是這一層的出口，也是用這種方法找出來的。


■賣掉多餘的裝備給他，便有錢買合鍵等常用道具了。


■這排按掣只有圖中這個按了才有效，按多了是沒有用的。



■向牆壁調查時發現這種訊息的話，便代表那面牆是可被打破的。



■只要使用大木槌，便能打破牆壁找出新路。

當主角雅尼斯一登上監獄的地面，便遇上了一班等着他的士兵，他們更開出了一個條件，就是若雅尼斯能打倒這裏的首領，便可把他無罪釋放。在進入決戰場地之前，士兵們會讓你選擇一件裝備，雖然強力指虎（**パワーナックル**）或大劍（**グレートソード**）可為你提供較佳的攻擊力，但由於使用次數有限，在下認為倒不如選十字盾（**クロスシールド**）直接增強防禦力還好。若你對自己的操作有自信的話，更可選戰斧（**バトルアクス**）在戰鬥中不使用而留待以後在商店中賣掉（因為戰斧的賣價相當不俗）。

打倒首領後，相不到士兵們竟然不認帳，不肯放走雅尼斯，幸好這時多娜（**ドーラ**）出現，以停在岸邊的小船救出了主角。


■從旁接近首領後一擊脫離的戰法，用來對付這首領亦很適合。


■越過地下監獄的通道，主角終於可以重見天日。


■雖然是戰勝了，但士兵們似乎不打算放走雅尼斯。



■但士兵們卻早已在通道出口守候。看來前面這位大叔早就下注賭主角能走上來的了。


■想不到這時出現的救星，是和雅尼斯之間有殺師之仇的多娜。

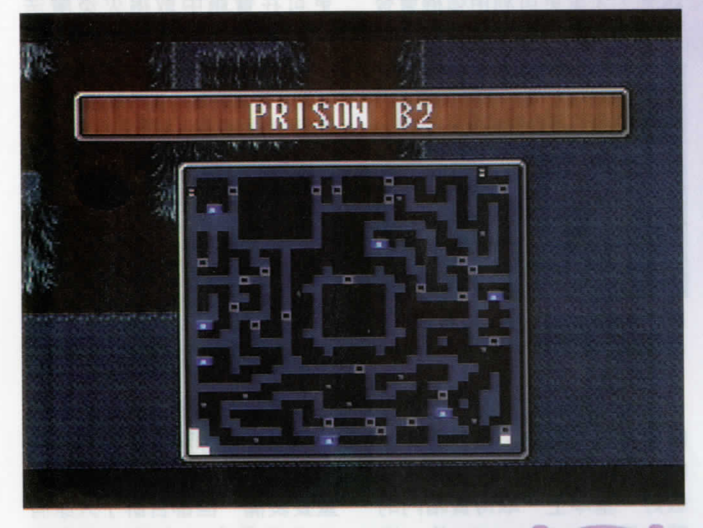


■在選擇裝備時，選十字盾可有利於接着下來的戰鬥。


■事實上，這兩人之間的關係是頗為微妙的。



## PRISON B2～B1 地域全圖







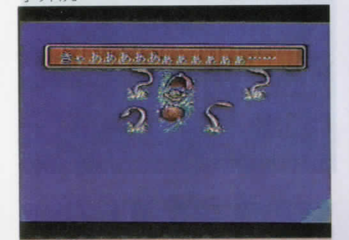
## ISLET

兩人乘船離開後，由於天氣突變，小船漂流到一個小島上，多娜放下雅尼斯正想離開時，海裏突然冒出了一些觸手將多娜的小船捲進海裏，雅尼斯只有獨自在這小島上探險。小島的中央部分是一些城牆，從中央的入口進入後，便能進入山洞 CAVE 之中。




■二人乘座小船離開。

■放下雅尼斯後，多娜的小船被觸手弄沉。



■雅尼斯在洞穴入口前發現的死屍身上找到了一本日記。



## ISLET 地域全圖




## CAVE

進入洞穴後，首先會在入口遇上一隻骷髏兵，這種不死系的敵人即使被你打倒，過一會又會馬上站起來，是極度麻煩的傢伙，若想完全幹掉他們的話，則要使用神聖系武器（即名字上有**ボーリー**字樣的武器）。除此之外，在打倒他們時站在他們之上，也是可以阻止他們復活的。

B1 最初圍繞中央的部份，所有的門都是鎖上了的，這時要先打破上方的牆，分別取得 KEY OF RUBY 及 SAPPHIRE KEY，然後是以 KEY OF RUBY 開門，在寶箱內取得暗黑文字翻譯書。

接着下來是以餘下的 SAPPHIRE KEY 打開下方的門，繼續前進後便會來到一個排列着很多石柱的地區。這地區的特點是你只能不斷向前，不能後退，否則地面便會出現洞穴令你掉下。雖然是麻煩了一點，但這處有超貴重的道具「異次元箱A」，一定要取得了才好離開。



■打倒骷髏骨後踏在它們身上，便可暫時阻止它們的復活。

■雖然是找到了門，但因為沒有鎖匙，結果還是要破牆找尋通道。






■首先是取得了 KEY OF RUBY。

■然後是 SAPPHIRE KEY。



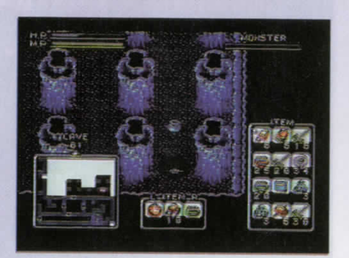
完成石柱地區後，跟着便會遇上這一層的首領女妖，她是遊戲到現時為止第一隻可以使用魔法的敵人，為了騙她放出電擊，按着L或R掣按方向掣的橫移會較為方便，若被電柱擊中時，則可先行退到門外休息，大家更可利用這機會替雅尼斯增強一點耐魔法能力。

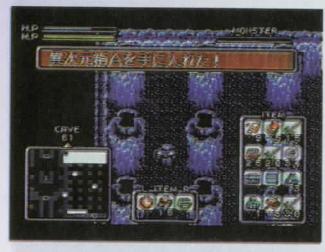
打敗了首領後便可後退，途中更可在寶箱中取得火炎魔法（ファイアの魔法）。



■暗黑文字翻譯書是故事後期的重要道具，就是放下其他道具亦必須帶着它。

■在這石柱地區中每步只能轉彎一次，否則便會掉進洞穴中。





■取得異次元箱A後，可保留的道具數目一下子增加一倍了。

■與首領對戰時站在門前是相當危險的，隨時會被「流電」幹掉。



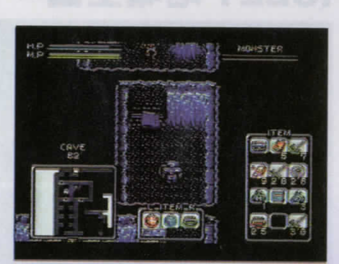
若和CAVE B1相比，CAVE B2的困難程度已大為降低，加上可在寶箱內取得冰結魔法（フリーズ），利用這種魔法固定敵人才攻擊的話，戰鬥便會加倍輕鬆；寶箱內取得的聖劍（ボーリーソード）是件高價貨，若沒有必要使用的話，則可留下來待遲些賣出。

這一層中有一扉門在進入時會有石片飛出，雖然所扣的HP不多，但還是以橫移避過較好，基本上，取得寶箱內的龍之鍵DRAGON KEY後，這一層便沒有甚麼必定要取得的道具了，但亦可留意那隱藏通道，雖然裏面所放的不是甚麼重要裝備，但卻告訴了大家有些通道是會以這種方式出現的。



■在這裏取得的冰結魔法雖然沒有直接殺傷力，但因為有固定對手的功效，所以是比火炎魔法更好用的。

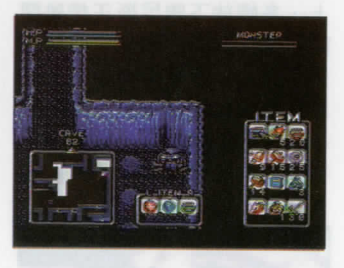
■以遊戲中的機關來說，這是其中一種殺傷力不大同時又不難閃避的機關。






■取得這龍之鍵後，基本上已可離開這版了。

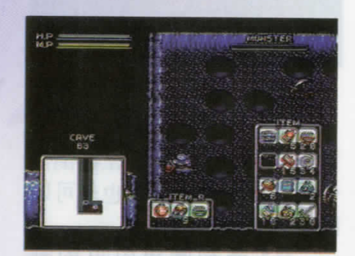
■像這種外表有所不同的牆，一般也會隱藏着一定秘密的。



一進入CAVE B3時，首先遇上的是一個滿佈洞穴的房間，既然洞穴可以看見，要找一條不會掉進洞裏的路亦不是問題，但對於門前的敵人，由於他所死守的地方是兩邊也有洞穴保護的，所以只有用火炎魔法才可以將他打倒。

當大家繞了一大段路來到這一層的中央部份時，會發現這裏和整個迷宮的其他部份截然不同，因為這裏竟然是個種滿了花的花園，而主角更會在花園的左方找到一個少年的石像，當調查它時，石像會突然變成了一個影象，隨着一陣地震後，新的通道開啟了，但在離開花園之前不要忘了在花園中央取得暗黑裝甲（ダークアーマー），這裝甲雖然有着整個遊戲中最強的防禦力，但若是你現在馬上裝備它的話，便會受到咀咒而令HP一口氣減至1，總之這裝甲在以後自會有用得上它的時候，現在就先帶在身邊吧。

這一版最麻煩的機關是計時門，當你按動了這裏的開關後便要以最高速度通過終點的門，否則門便會自動關上而要重新再走過，克服這機關的要訣是利用橫移，但要小心過門時被剛好關上的門夾死（想不到門的殺傷力會比怪物的一擊還要厲害……），而這一層中另一件可得到的暗黑裝備暗黑盾（ダークシールド，這道具和暗黑甲一樣是不能在現階段裝備的，但同樣需要保留下來）亦取得後，這一層可算是完成的了。



■跳躍時若是前面有敵人擋着去路，主角是會掉進前面的陷阱裏的。

■魔法的威力是取決於知力，知力則是取決於魔法的使用次數，所以若平常少用魔法的話，要打倒這敵人可能要花不少時間。





■想不到在迷宮的深處會有這樣的一個花園。

■這花園似乎是在太古時代就建成的了，到底裏面會住着甚麼人呢？

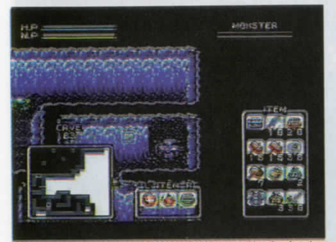




■調查這可疑的石像時，四周突然出現了一些白霞般的物體。

■原來這花園是為了這位少年而設的。

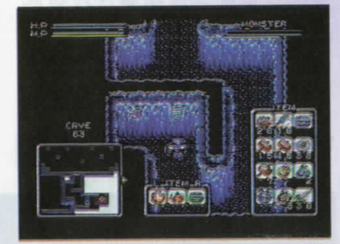




■雖然未能馬上使用，但仍然需要找出空位來存放這暗黑裝甲。

■走整段路的過程中絕不能有任何猶疑，否則到最後才被門夾死會相當「無癮」。

■按動了圖中的開關後，便要開始一場亡命大暴走了。

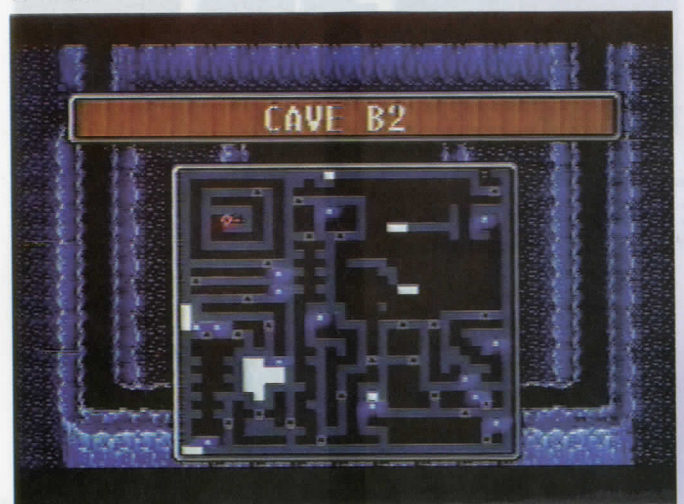


■暗黑裝備有着絕大的威力，不能隨時裝備實在有點遺憾。



## CAVE B1～B3 地域全圖







## WHARF

從 CAVE B3 離開後，雅尼斯發現自已來到了一條陌生的村子，難得來到有人居住的地方，第一條要做的事當然是馬上把一路上拾到的多餘裝備賣掉了。在武器店出售的 CHAINMAIL（チェインメイル）及 TARGETSHIELD 則是非買不可的物品，離開商店後，可先取得骨鍵 KEY OF BONE，




■賣掉手上的多餘裝備後，便能有足夠金錢去更換防具。

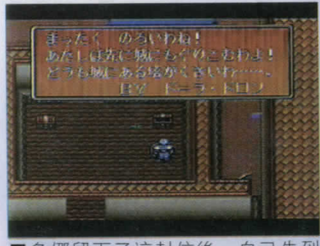
有了這鍵便可打開左下方的門，在裏面可找到多娜的信，從村民的話得知她亦曾經過這裏，看來她已走先一步到了城裏，除此之外，你更可在這處的寶箱內得到閃電魔法（サンダー），這魔法的特色是可同時攻擊前後左右四個方向，但射程只有一格，除了如上期介紹般可加快知力上昇的速度外，在下亦找不到甚麼值得用它的理由。

■以 KEY OF BONE 開啟這裏的門。





■走進 CAVE B3 的樓梯後，雅尼斯突然發現自己回到了地面。



■多娜留下了這封信後，自己先到城裏去了。

■從房子之中的寶箱得到了鎖匙一條。




■由於射程低，電擊魔法在遊戲中的用途相當之低。



利用跳躍在畫面下方的圓石之間前進後，雅尼斯會在這圖版的右下方找到首領八爪魚（クラーセン），牠的行動方



■以冰結魔法固定觸手，便能安心的進攻。



■戰鬥結束後，從八爪魚的身上得到了KEY OF GARNET。

式是會在圓石四周出現，以觸手攻擊，這些觸手雖然是可以被斬斷的，但你真正的目標其實就只有牠的頭部而已，加上

■只有在攻擊身體分時的損傷才是真的，但一定要繞到後方攻擊才會有勝算。

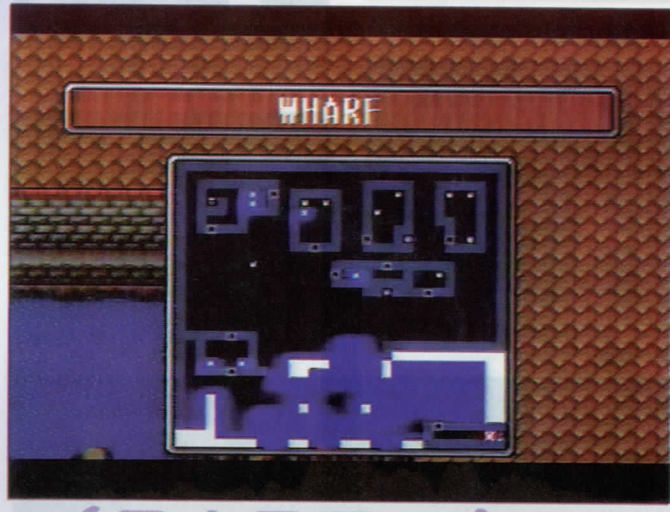


■利用這鍵開啟右下方的門，便能通往王城。



觸手有無限復活（？），有興趣的話可配合冰結魔法找這些觸手做提高腕力的練習對象，否則便可一開始就針對牠的頭部攻擊，但無論如何亦不能讓牠的觸手包圍着你，否則一輪攻擊已可將你幹掉。打倒八爪魚後，你便可從牠身上得到KEY OF GARNET，並利用它打開通往城堡的門。

## WHARF 地域全圖




# CASTLE WALL（PART 1）～CASTLE TOWN

好了，熱身運動做足了沒有？真正困難的圖版現在要開始了。CASTLE WALL城牆可說是全個遊戲中最複雜的圖版，整個城牆共分為ABCD四部份，分別代表着城牆的右上、左上、左下及右下方；各城牆之間均有一定的通道相連，而城牆又可分為外城牆及內城牆，加上可通往王城CASTLE、城內鎮CASTLE TOWN、城堡地下UNDER CASTLE及高塔TOWER，除非你對自己的判斷能力有十足的自信，否則最好還是分段來玩。

一進入城牆部份，首先會發現多了不少新的敵人（其實亦只有三種而已），他們分別是弓兵、槍兵及劍士，弓兵由於可作遠距離攻擊，而主角面對這種攻擊時是不會防禦的，所以還是盡早追斬他們以免受傷；劍士的攻擊力極大，很多時一擊已足以幹掉主角，和他們戰鬥不可心急。

總之，城牆之戰的第一部是以走到C區下方通往城內鎮的通道為目標。至於地圖方面，則可參考往後的地域全圖。



■不愧為守城士兵，戰鬥力比以往遇到的怪物都要高。

■剛走進B地區時，遇上了這位老兄。

■若在自己攻擊時被截擊的話，劍士的一擊足以把你幹掉。



■可不要被他騙了而在城牆四處亂找，因為根本就沒有可打破的牆壁。





■在攻擊力不足時，以冰結魔法輔助會是不錯的做法。



■暫且不要理會其他敵人，先走到城牆C的這個出口。

■離開小魚村後，主角來到了極為複雜的王城。



■現時為止只能在外城牆部份活動，因此地圖是不完整的。




■這樣便能進入城內鎮之中。



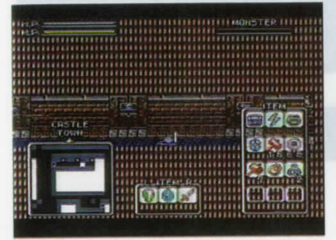



# CASTLE TOWN

這裏是城內的唯一城鎮，由於可拾到的道具實在是太多了，因此在王城的攻略過程中，這鎮會是經常幫襯的地方。當主角走進教堂時，會突然被一名忍者從後偷襲，但那名忍者自爆後會留下一條TWISTED KEY，這也是往後前往忍者之城探險的伏線。至於鎮內的情況又如何呢？鎮長的女兒似乎被甚麼人捉去了，但前往營救的路又被人塞着，主角只有先走進圖版左下方的鬥技場一顯身手。答應了鬥技場前面那名肥仔的出場要求後，雅尼斯便會來到鬥技場參賽。第一戰的對手是兩名火炎魔人，他們的攻擊模式是從遠距離放出火球，若被擊中時則會變成一團火追着主角攻擊，這時就只有不斷逃走，直到他們回復原狀才再度攻擊，以戰略上來說，當然是先集中打倒一隻較好，否則在休息時是很易會受到偷襲的。

第二戰的對手是一名速度型的女戰士，以現時的等級來說，要擊倒她會稍為困難，所以不妨先放她一馬（……）。

由於主角在第一戰中取勝了，再次和那名肥仔談話時可得到4000元獎金，跟着在離開鬥技場時，鎮長由前來要求你去救出她的女兒，並開出了1000元的「巨額」報酬，這時再到鎮內左方的通道，原本塞着通道的人便會讓你走到叢林WOOD中。



■由於是城內鎮，商店亦排列得井井有條。



■鎮長的女兒被人捉了，但救人的通道又被人阻塞，真麻煩。



■想繼續前進的話便一定要參賽。

■大木槌及合鍵是常用道具，有餘錢時不妨多買。




■鎮的左下方是個鬥技場，入口前的肥仔會問你有沒有興趣參賽一顯身手。



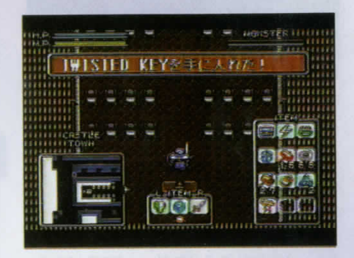
■這兩隻火炎魔人的攻擊力不算太大，即使被擊中一兩次亦不一定會致命。



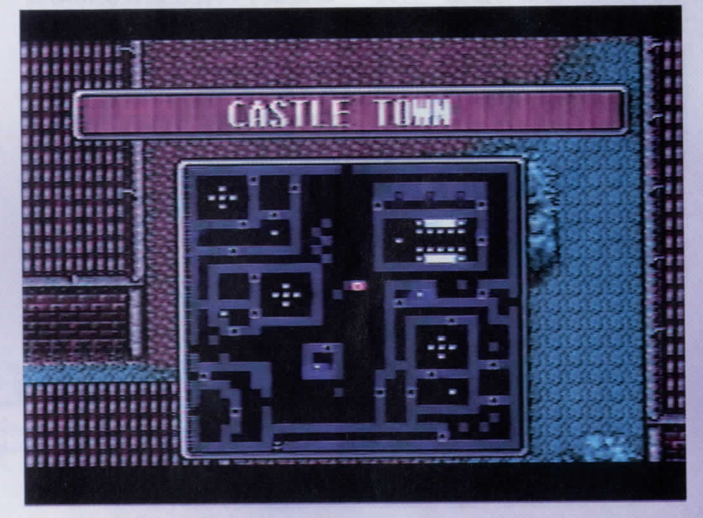


■走到教堂和神父談話時，突然感到背後有一陣殺氣。

■自爆後的忍者留下了一條TWISTED KEY。




## CASTLE TOWN 地域全圖




# WOOD

由CASTLE TOWN左方進入的叢林WOOD，地形由很多河流相隔而成，因此是個要求不斷跳躍的地區，但在進入這地區之前要先留意自己的HP，因為若你曾在鬥技場第二戰中敗陣的話，此時的HP會是只有1的狀態，敵人輕輕一劍已經可以收拾你。在這裏第一件要做的事是打敗所有敵兵，這樣便可在最後一名倒下的士兵身上得到翡翠鍵EMERALD KEY。跟着是到叢林中間的房子，以翡翠鍵開門後會遇上這地區的首領加拉達，這一戰可說是非常簡單，因為只要你一跳離中央的島，他便不會追過來，令你可安心地休息後再度挑戰。









打倒加拉達後，雅尼斯救出了鎮長的女兒，她更把打開身旁寶箱的鎖匙所在地告訴給雅尼斯，照着她的話去找，果然在樹下發現了 CRESCENT KEY。有了這條鎖匙，終於亦取得了寶箱中不限使用次數的強力指虎（**パワーナックル**）。




■救出這小妹妹後，她會將寶箱鎖匙的位置告訴你。

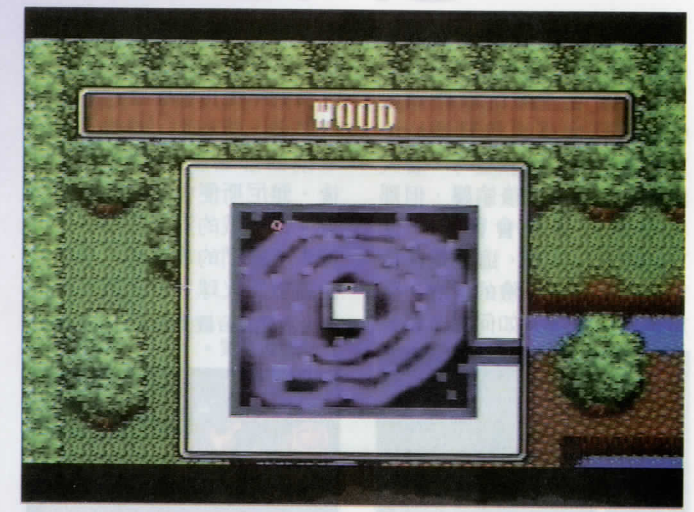
■光明正大和他決戰的話不一定能取勝，還是邊戰邊逃的較好。




■鎖匙就在這顆樹下，懶得慢慢找的人可參考圖中的位置。




## WOOD 地域全圖




## DARK ZONE (PART 1)

回到城內鎮後，可到鎮內右上方的鎮長家中，這樣他便會開啟屋內書櫃的機關，打開一條秘道，主角從這裏可走到暗黑地區；一直以來取得的暗黑裝備終於有用武之地了，因為遊戲中只有在這裏使用暗黑裝備是不會受到咀呪的，而且在這迷宮中出現的敵人亦實在強得過份，若然不穿上這套裝備，恐怕一擊也抵受不了。

這時在暗黑地區中就只有上半部份是可以活動的，但可不要忘了在離開時除下身上的裝備，否則是不可能行動的。

通過暗黑地區後，雅尼斯終於可以進入城堡的內部。




■沒有裝備暗黑裝備的人是很難在這裏生存的。

■利用在一路上拾到的暗黑之劍攻擊才有可能將敵人打倒。







■這裏是暗黑地區的出口，但離開前記得先把身上的裝備換掉。

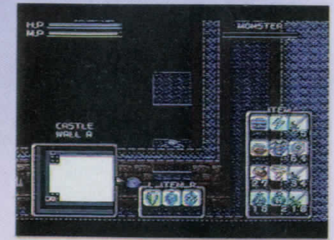
■否則便會受到咀呪而不能行動。




## CASTLE WALL (PART 2)

在整個遊戲中，這地區是最難玩的，雖然不通過這裏的「試練之間」對遊戲發展是沒有影響的，但因為這裏可令你取得能令防禦力變成雙倍的護盾魔法（**バリア**），所以絕對是有挑戰的價值。

試練之間可分為四部分，首先是左下方的地區（A），這裏只要在每次掉進城堡地下 UNDERCASTLE 時再走到這裏，新的踏腳點便會出現，但既然過程容易，得到的裝備亦自然不會是甚麼好東西，獎品是 GLADIUS（**グラディウス**）一柄。

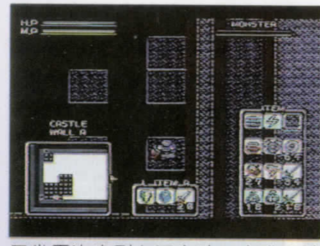



■首先是左下方的入口，這裏的路是從無數的失誤中找出來的。

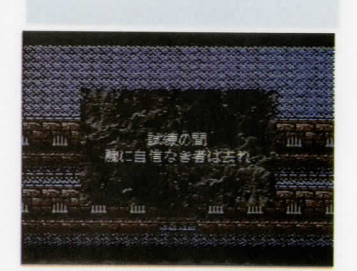
■每當失足掉下時，均會來到這個城堡地下的地區，大家可利用四個角落的魔法陣回到上層。




■「試練之間，對操作沒有自信的人走吧。」



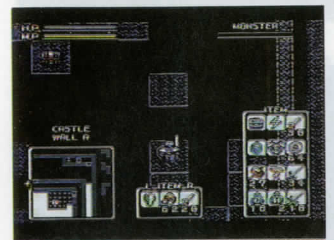

■當再次來到左下方時，會發現踏腳點比剛才多了。



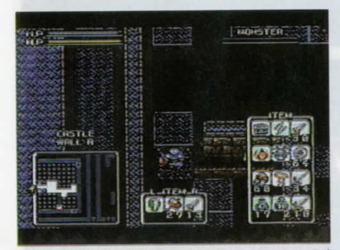

■ GLADIUS 短刀是這個試練的獎品。



接着下來的是右上方(B)，這裏的踏腳點出現的法則亦和左下方差不多，只是這裏會有一些相連的踏腳點出現罷了，因此獎品亦只是一般貨色，戰斧一柄。



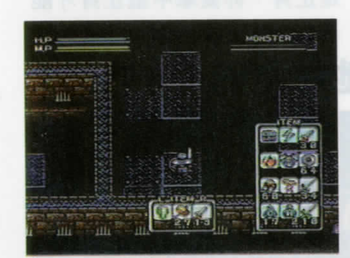
■右上方的試練和左下角的試練差不多，但有一些路是可以直接走過的。



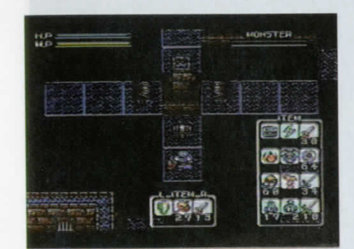
■在跳躍後要馬上前行一步，否則便會因踏腳處的突然消失而掉了下去。

第三階段是從H點開始(第一格)，第一步是按動牆上的開關，跟着便要作180度轉身走前一步(第二格)，然後是順序走到第三格、第四格，但這時要先退後一格，以跳躍一口氣去到第五格，這樣才能取得放在I寶箱的火炎盾(フレイムシールド)。

最後是左上方的試練了，



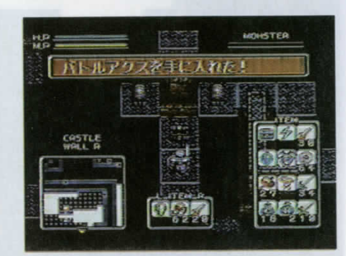
■首先是向前走一格。



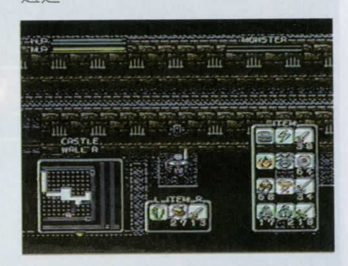
■在這裏以跳躍前進至第五格時，可算是大功告成的了。

右下方的試練是最難的，所以在下會花較多的圖片及篇幅來介紹。首先，在入口的C點上，你要待那順序於上、下、右、左移動的踏腳板在上方出現時起跳，並馬上在那移

■今次可取得戰斧一柄，但仍是些隨處可見的貨色。




■在新得到的踏腳點依靠的牆上有一個開關，一按動它便會出現一條通道。

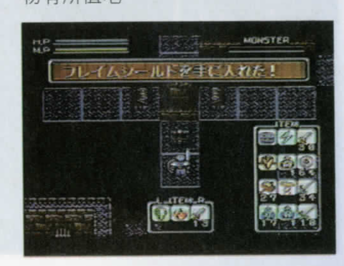


當你完成了其餘三個試練後，這裏才會出現第一塊踏腳板。這試練的特色是每當跳上移動踏腳板的一個出現位置時，均會有一塊固定踏腳板出現，然後便要利用牆邊的三個開關將通往K寶箱的高速移動板的速度降低，這樣便能取得K寶箱內的護盾魔法，完成整個試練之間的挑戰。

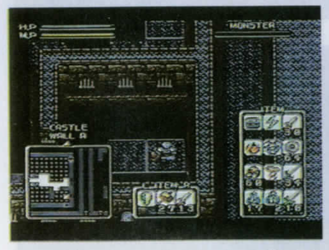
■跟着是兩到第二格。移動的時間要掌握得很好才可。



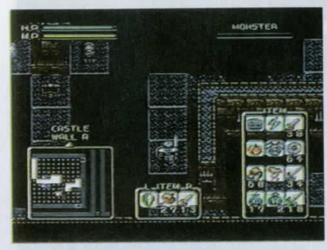
■辛苦一場取得了火炎盾，總算是物有所值吧。



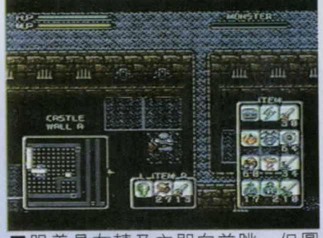

動踏腳板向左橫移一格(D)，然後是向左轉，待移動板到位時左移並立即起跳；跳躍後要馬上向前走一步(F)，因為原先站着的踏腳點(E)會隨即消失。



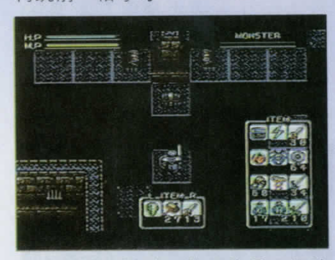
■右下方試練的第一步，是準確跳到移動踏腳板上。



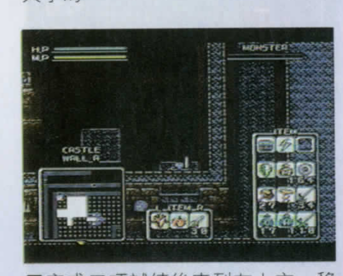
■轉身的同時要立即前進，並按着L或R掣準備下一步行動。



■跟着是右轉及立即向前跳，但圖中所見的位置仍未是安全的，必須再跳前一格才可。



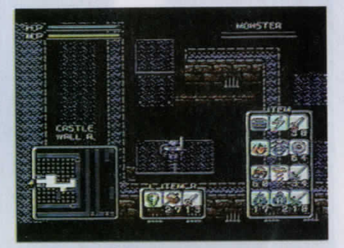
■跳到第四格時，第三格是已經消失了的。



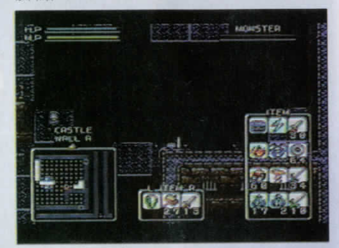
■完成三項試練後來到左上方，移動踏腳板便會出現。

來到F點後向左望會發現一個開關，按動後要立刻作180度轉身並向前走，然後在彎角向右橫移(G)，這時要再立刻右轉並向前跳兩次，直到可按動機關的牆邊(H)便算是完成了第二階段。

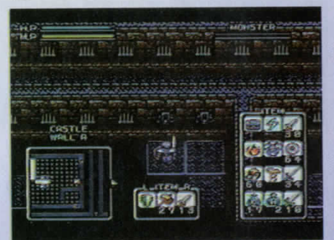
■跟着是在中央的固定踏板上向左橫移。



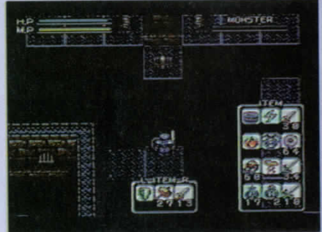
■移動踏板只會伸延至彎位前的一格，這時要以橫移先走到右面的踏腳點。



■開動了圖中所見的機關後要立即轉身，否則便會趕不及接下來的過程。



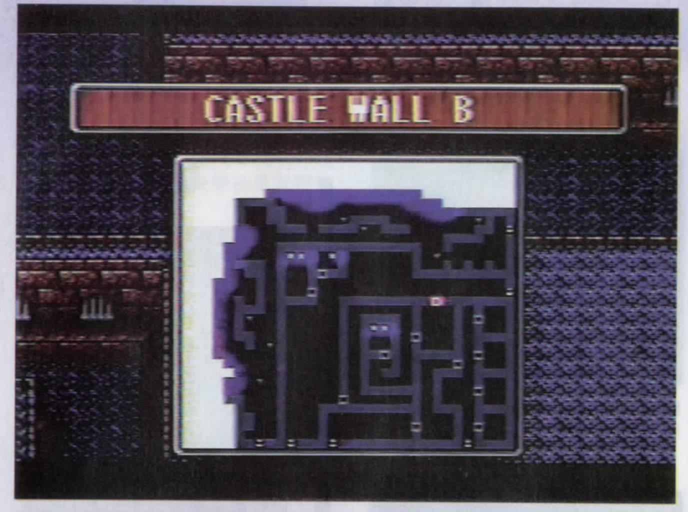
■在這時向後退一步可說是最關鍵的步驟。

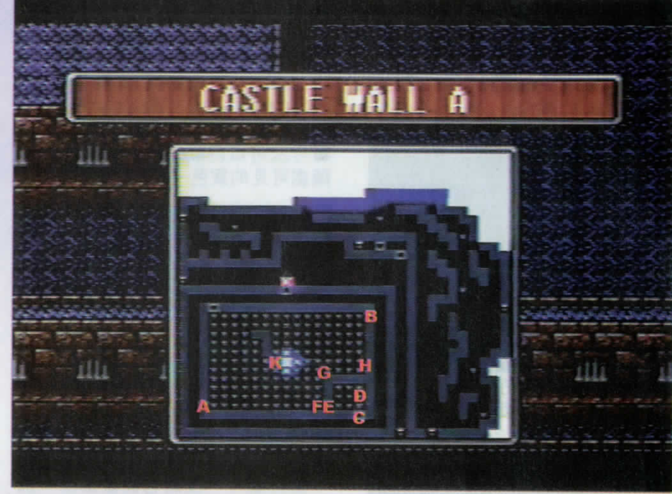


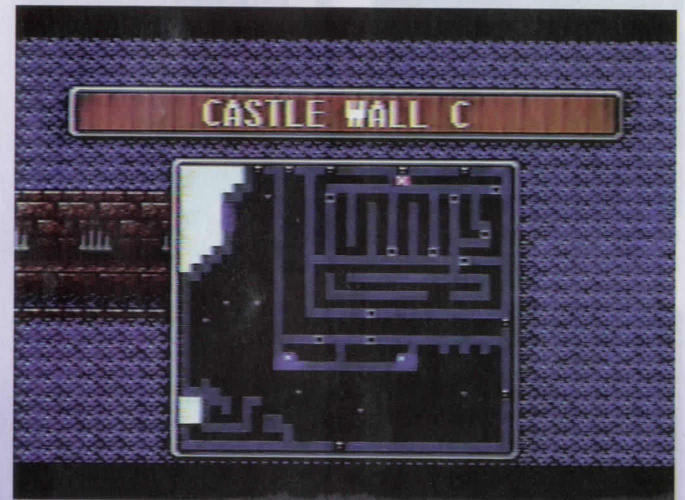
■若不以牆上的開關將通往寶箱的踏腳板速度作多次降低的話，你是絕對不可能跳過這裏的。

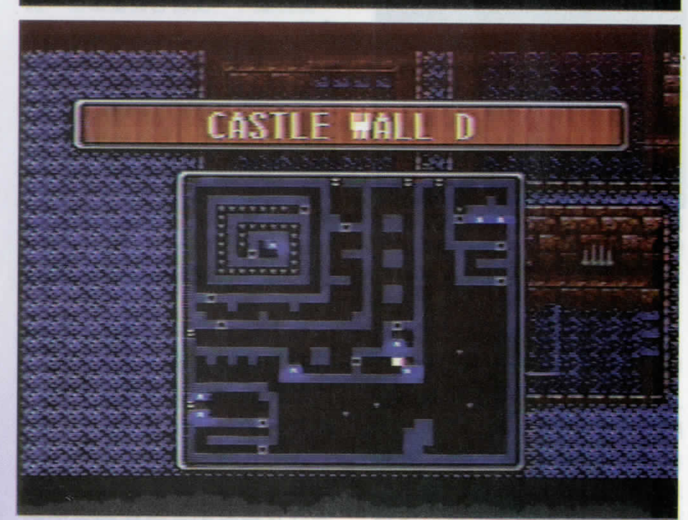


## CASTLE WALL A～D 地域全圖




# NINJA YASHIKI

從城內鎮 CASTLE TOWN 右方的通道通過森林 WOOD 便會進入一個特別地帶忍者屋 NINJA YASHIKI，這裏除了外表和日本古代的建築物相像外，敵人亦全是忍者，因此，放手裏劍、忍身的攻擊方式是經常會出現的。雖然這裏不是故事設定中必須要去的地方，但因為在打倒首領後可在寶箱中得到異次元箱 B 這種超寶貴的裝備，所以是非去不可的。這裏的首領擅長使用分身術，分身之中只有一個是正身，你要擊中這正身才能真正令他受傷。



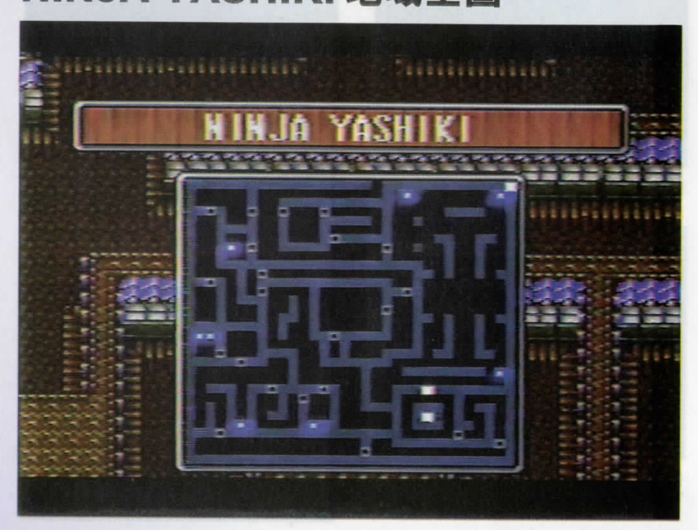








## NINJA YASHIKI 地域全圖

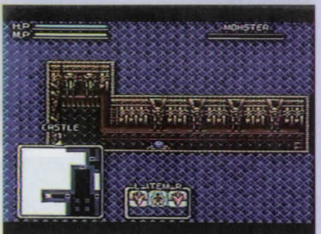


# CASTLE

CASTLE 可以由 CASTLE WALL D 的上方或 TOWER 1 的中下方進入，整個CASTLE 共分為 3 層，其中最麻煩的是 CASTLE 2 裏的一大群裝甲士兵，因為他們最初是不會受傷的，就如卡魯所説，你必須在後期 LABORATRY 圖版中將保護這些士兵裝置關掉才能幹掉他們。










CASTLE 1 最初只有左方的其中一扇門是可以打開的，你要在這裏取得 CORAL KEY 回到大殿打開上方的門登上 CASTLE 2，然後再走到其他地方。第一次到這迷宮探險時，目標是最得在 CASTLE 3 的女神之鍵 GODDESS KEY，因為有了它才能打開 TOWER 1 中央的門。



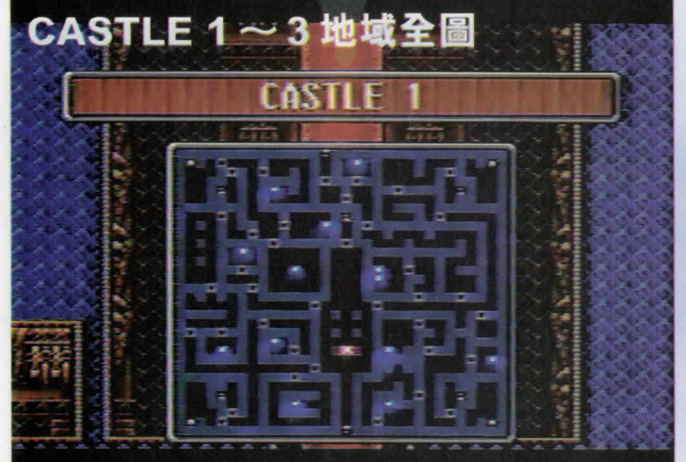




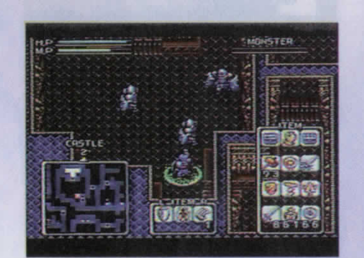





## CASTLE 1～3 地域全圖

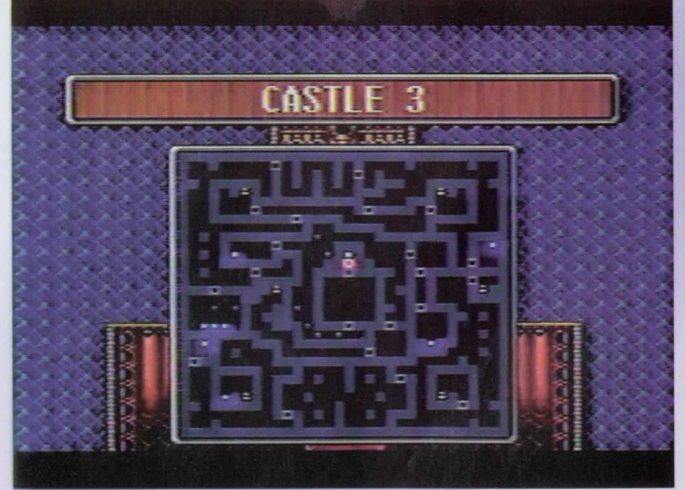



第二次來到是在 LABORATRY開動了機關後的事，當你幹掉了全部裝甲士兵後便可登上 CASTLE 3 的中上方，從那裏的通道轉移到暗黑地區 DARK ZONE 1 的下半部。









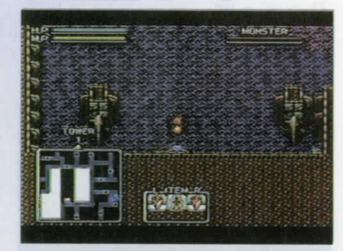

# TOWER

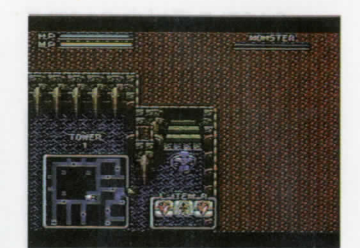
TOWER 共有 5 層，可由 CASTLE WALL C 前往，最初只能在 TOWER 1 行動，直至從 CASTLE 取得 GODDESS KEY 後才能擴大探索範圍。

TOWER 1 的左上方有兩名以寶箱做障礙物的弓箭手，想打倒他們的話只有使用魔法，但因為打倒他們後亦不會有甚麼特別道具取得，所以不理會亦無妨。TOWER 2 在最初登上時要先打倒兩隻火炎魔人才能令門扉開啟，但中央區域右上方的門要在取得 GOGOND KEY 後才能打開。TOWER 3 最初要和一隻啫喱狀的敵人戰鬥，由於這一層的入口附近被洞穴包圍，你大可守在樓梯口故意被他射出的魔法彈擊中來提高雅尼斯的耐魔法能力（當然在 HP 不足時要先退回 TOWER 2 回復），至於在對付這首領時亦要留意不要在牠變成液態時攻擊，因為這樣做是會令牠一分為二的。在這一層的外圍前進時要開始小心了，因為一旦踏上滑腳的地形時，隨時會給摔回 TOWER 2的。TOWER 4 並沒有甚麼特別困難之處，同樣是只有小心滑腳的地形便可。到達 TOP OF TOWER 時，雅尼斯可在房間內找到碎星劍 PLANET BUSTER，離開時他會遇上多娜，這時的她是受人控制的，更會向你攻擊，這一戰只要利用中央房間的地形條件來作戰便可，當打倒她後，附身在她身上的敵人會將劍搶走逃到 TOWER 4，你可利用 TOP OF TOWER 的洞穴前往，這首領會帶同兩名忍者出戰，為免被前後夾攻，首先應盡全力擊倒那兩名忍者。萬一陷入危機時，則可利用下方的魔法陣回避一下。

打敗這首領後，主角便可從上方的魔法陣轉移到 PRISON 地區。















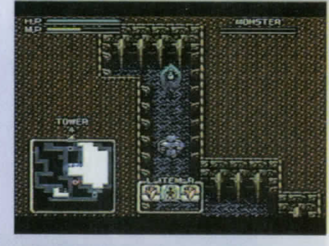














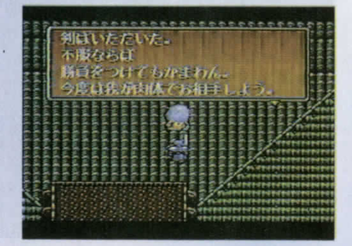










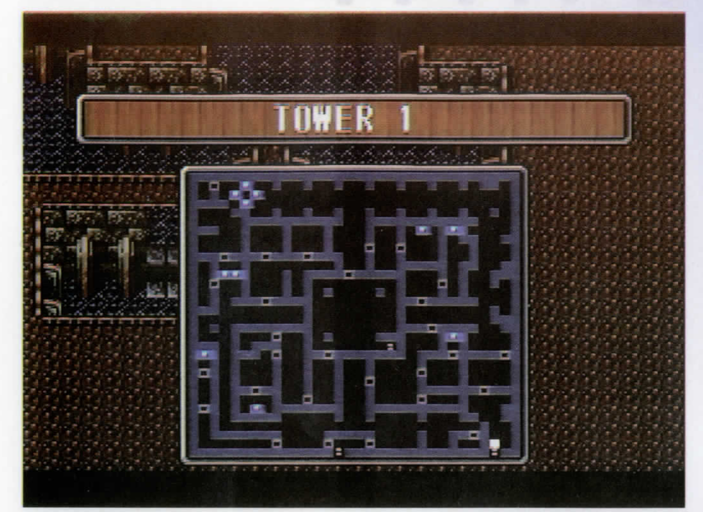



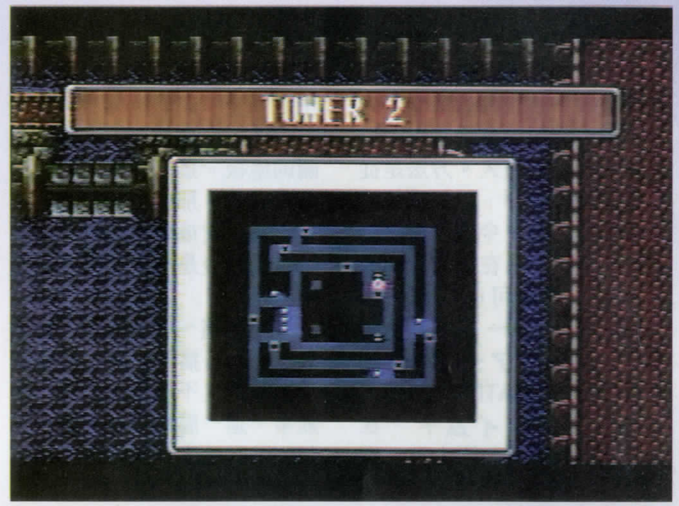


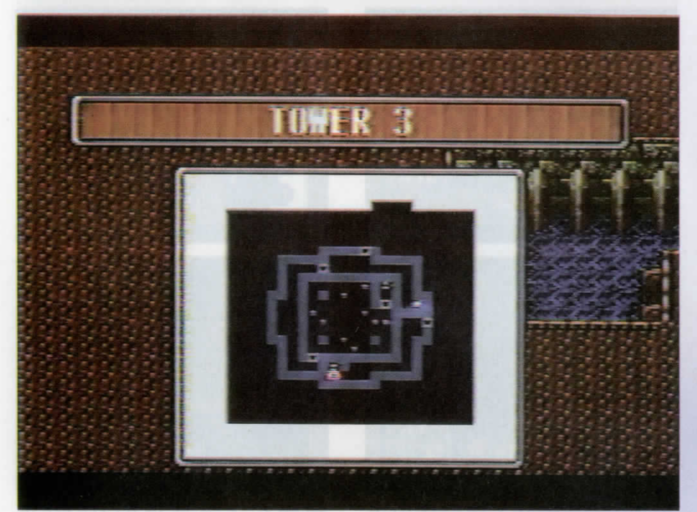


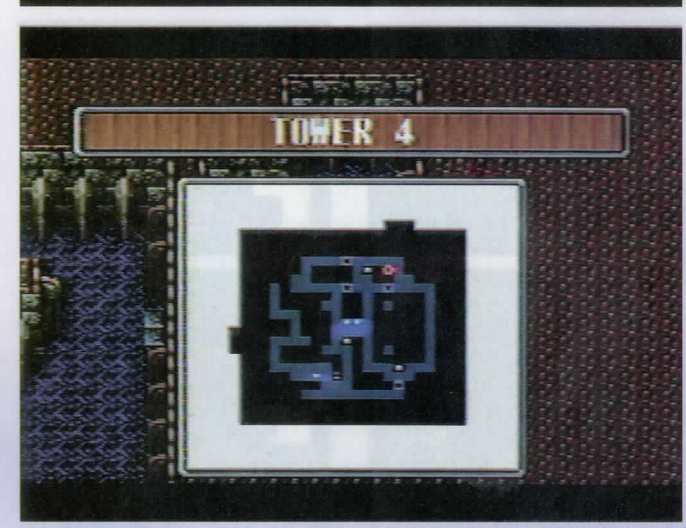


## TOWER 1～4 地域全圖



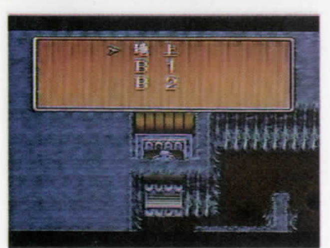




## PRISON (PART 2)

雅尼斯上次來到這裏時由於是被士兵強行帶來，然後又立刻被多娜救走，所以地圖上可見的部分相當有限，今次來到這裏的第一件工作是取得在寶箱中的YELLOW KEY及ELEVATOR KEY，然後是走到圖版的右下角，這樣便能利用昇降機走到B2（閘門可用ELEVATOR KEY開啟）。跟着是移動到B2左上角，由於現在手上有了暗黑文字譯本（不可將暗黑文字譯本放在異次元箱內），在碰過了右方的影像後，雅尼斯便可走進研究室地區LABORATRY內。








### PRISON 地域全圖



# LABORATRY

由 PRISON B2 來到研究室地區時，首先會碰上一個四周都被鏡子所包圍的房間，大家就是要利用這些鏡子來對付在這裏碰上的敵人。方法是從遠處放出火炎彈，藉着鏡子的反彈形成彈幕，令敵人在移動過程中被擊倒。在研究室內的寶箱中，大家可以找到銀盾（**シルバーシールド**）及銀甲（**シルバーアーマー**），亦可在LABORATRY 1取得火柱魔法（**フレイム**）。在LABORATRY 1的下方有一個牆邊會射出亂箭的房間，你只有照着指示般在走進房間後向左走一步、向前走兩步再跳一次，才能踏上那個不會觸動機關的地板。這層的左下方有一個溶岩池，那些踏腳板會在你每走完一次後變更位置一次，所以到最後是一定能跳到對岸的。

來到這一層上方時，會碰上5個巨石擋着去路，但要將它們推走又不塞着去路亦不是難事。這一層最後會來到一個強制移動地區，越過這裏便可到達 LABORATRY 2。





















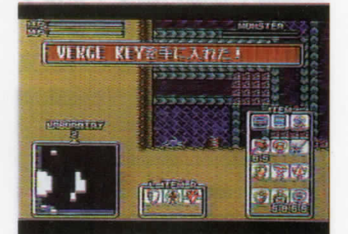


LABORATRY 2是遊戲中另一個較為麻煩的圖版，因為它整層也是強制移動地區，雖然大家可在這一層得到能令攻擊力加倍的雙倍魔法（**ダブル**），但同時要小心一些裝有炸藥的假寶箱，即使你有多少HP也好，被它炸中也會馬上玩完，所以頻密的SAVE是不可缺少的。利用在圖版左下方取得的VERGE KEY打開畫面左上方的門扉，便可找到通往 LABORATRY 3的樓梯。

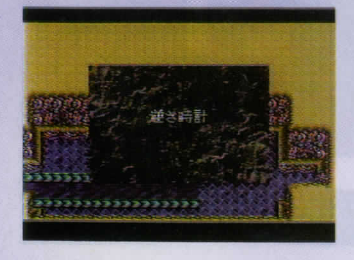






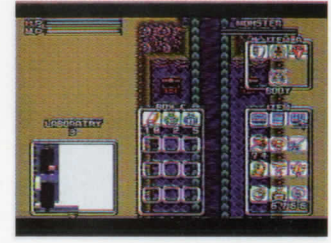

來到LABORATRY 3時，由於最初有一個強制移動地區，兩旁的寶箱是未能取得的，大家要先以逆時針方法順序經過圖版左下方的四個房間令門扉打開，關掉強制移動路線的開關才能回去取得寶箱，由於這裏的寶物之中有異次元箱 C，所以絕對不能不取。



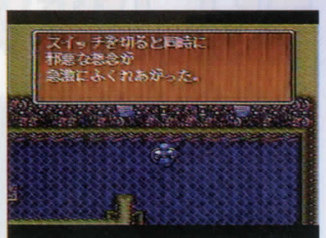








這一層的右方有着CASTLE 2那些裝甲士兵的警備裝置開關及LABORATRY的實驗室開關，當你把兩個開關都關掉後，便會在這一層的上方碰到雅尼斯在《BRANDISH 1》時所遇見的最後首領。當戰勝這首領後，雅尼斯是會自動轉移到CASTLE 2的。

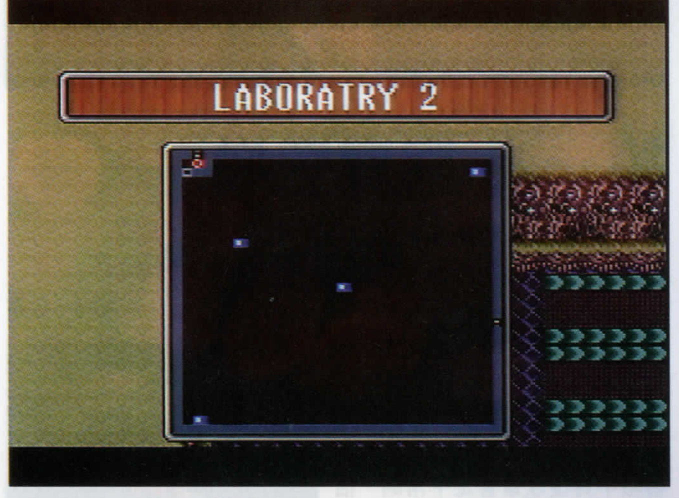


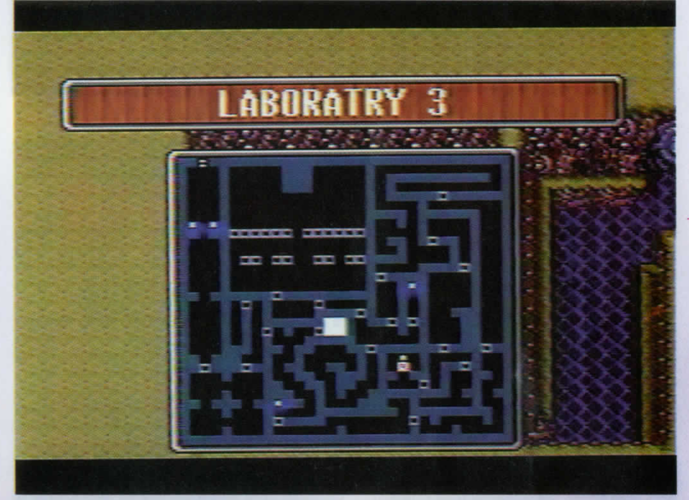







## LABORATRY 2～3 地域全圖




# DARK ZONE（PART 2）

經由CASTLE 3上方的魔法陣，今次雅尼斯會來到DARK ZONE 1的下半部，既然是來到暗黑地區，自然又是暗黑裝備出場的時候了。基本上，DARK ZONE 1的下半部份是個由無數陷阱組成的地區，由於在畫面上是看不見這些陷阱的，大家必須看着地圖來移動才可。DARK ZONE 2的上方有一個放前的機關，在這裏一定要使用護盾魔法經過才可，而對於右上方房間內的黑色怪物，閃電魔法的收效會較佳。

通過這裏後，便可利用魔法陣前往敵人的要塞FORTRESS。

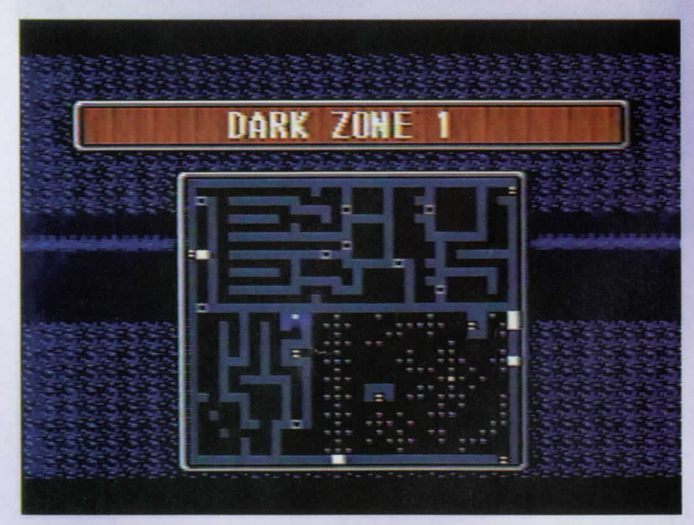









## DARK ZONE 1 全域地圖






# 戰鬥機械人列傳

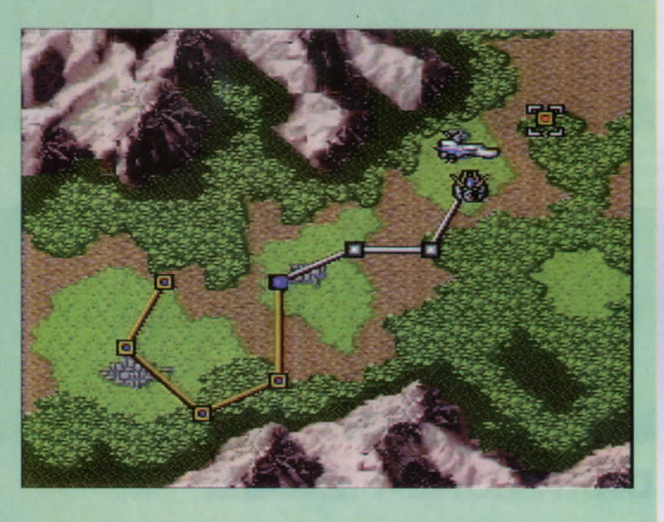
文■斷影騎士月狼

製造商：BANPRESTO
價格：12800 日圓
容量：24M




## 第一章　戰士集結

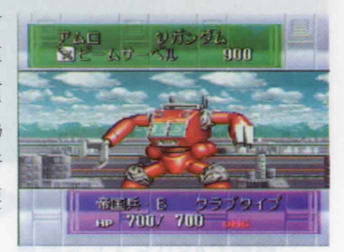
可説是貼題到不得了，基本上第一章的確只是交待各戰士的登場，戰爭上根本沒有什麼難度可言，玩者不妨在此章中先熟習遊戲的系統操作，好使以後的戰鬥能得心應手。

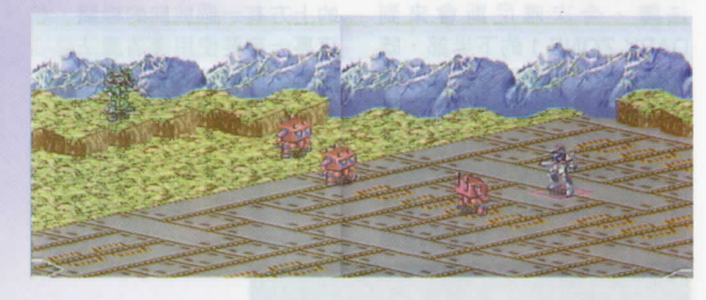


### 第一步 阿寶登場

敵機：　1）螃蟹× 3 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)
　　　　2）高渣古× 1 (LV.2/HP1600/ 移 0/ 攻 2)

由於遊戲只是剛開始，故畫面只有四機，而且最強的一台高渣古更是不能行動，基本上玩者即使亂打一通也沒有可能敗陣的，所以玩者不妨先以此版習慣遊戲的技巧如「打背脊」，因為遊戲中背後攻擊會是平常的一倍多些威力，此外在每次攻擊也要有良好的習慣——舉盾。



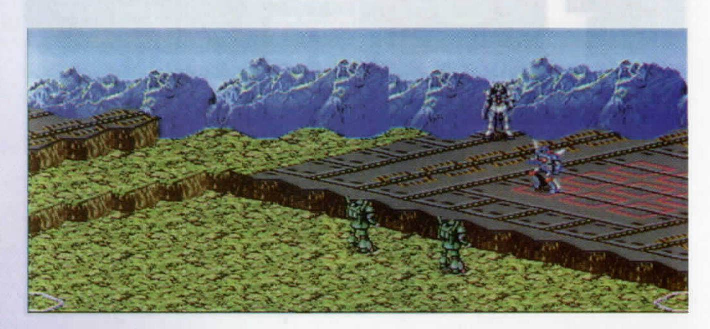



### 第二步 狂風戰士次郎

敵機：高渣古× 2 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

在此版敵機雖已換了兩台高渣古，但作戰能力仍未入流，加上強制以次郎的撒寶古路作隊長機，配以無敵機體ν高達，簡直便是如入無人之境。在此版中的課題便是熟習撒寶古路的性能及使用隊表機制，數量是二台對二台。



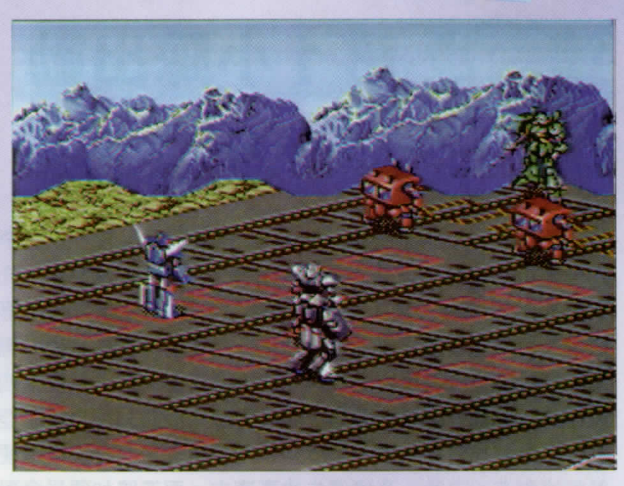



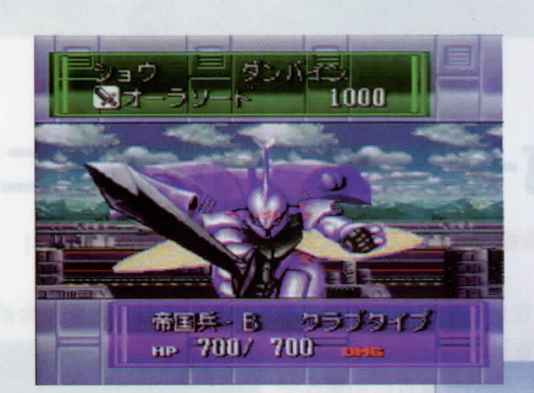
# 第三步 達巴王子

**敵機：** 1）高渣古×1 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2）螃蟹×2 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)

以這樣的兵力，相信大家已明白又是「等人齊」的版數吧。雖然同是三對三，但對方只有兩隻蟹及一台高渣古，而自己則有隊長亞路加、ν高達及撒寶古路，基本上可先以亞路加行前分別將兩隻蟹毀滅，之後下達命令全隊一起圍毆，根本沒有可能有任何重大損傷。



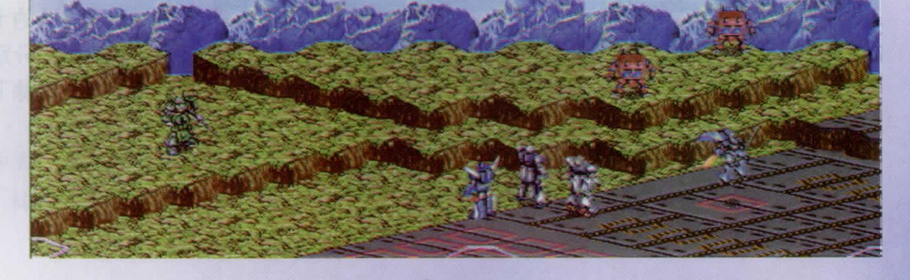






# 第四步 聖戰士座間翔

**敵機：** 1) 螃蟹×3 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)
2) 高渣古×1 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

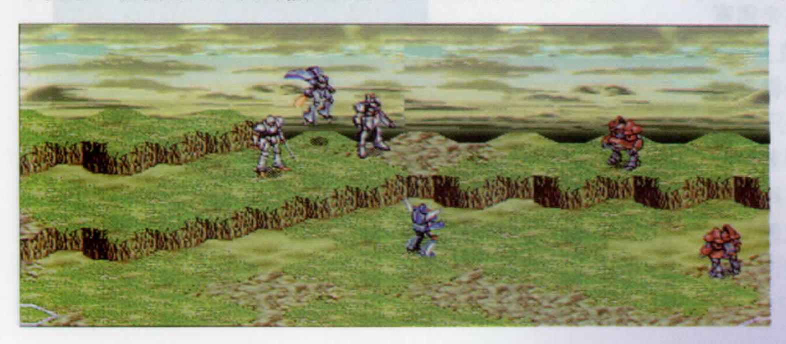
到了第四步，第四名主力戰士座間翔終於出場，以人數來說，對方只有三台機，而且還有兩台用以「練靶」的蟹，你可用一劍，或者狠狠地，毫無憐惜地用重招先幹掉它們，之後便是一台小渣古……至於今次的課題便是領略登霸的使用，並考慮自己善用那一系機種，以選擇以後小隊成員及隊長機，發揮出小隊的真正戰鬥力。

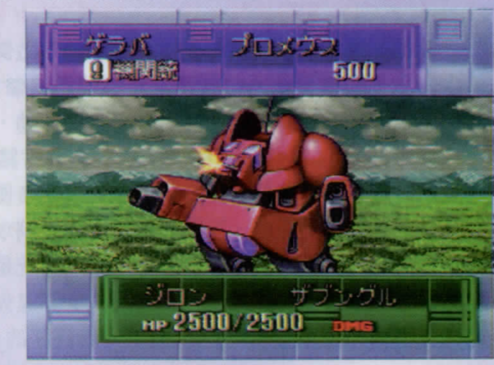


# 第五步 峽路相逢

**敵機：普羅米斯×2 (LV.3/HP1800/ 移 1/ 攻 1)**

在座間翔入隊後，「半人馬號」便正式起程，可是次郎的死敵汗拿及基拉巴也被製成枝戰士，而且更衝著次郎而來，於是全艦戰士（其實只得四人）一氣出發。由於對方於只得兩人，而且HP只有1800，所以大可放心，而筆者便將四人小隊分成兩組，以登霸作隊長機，並與ν高達合作攻擊拉巴，而機動力較低的撒寶古路便與高機動力的亞路加一組，對付汗拿。



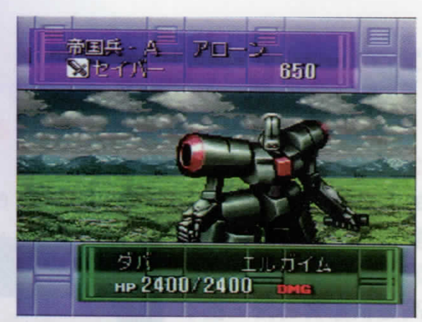


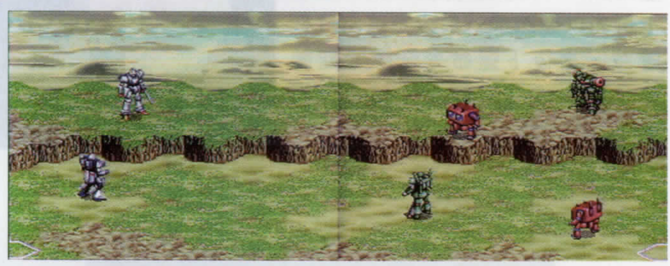



# 第六步 第1小隊出動

**敵機：** 1) 螃蟹×2 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)
2) 高渣古×1 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
3) 亞羅×1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)

雖然「半人馬號」已準備向下一個複製機出發，但途中卻受到帝國軍的追截，於是艦長便派出第1小隊作先頭部隊，先行到各戰略點作制壓行動。而筆者便選了ν高達及亞路加作第一小隊，於數量上雖然只得二機，但以ν高達的全面作戰能力與亞路加的高機動力及長距離火器已所向披靡，至於第一戰便以四台雜魚作試刀工具。戰事一開始，筆者便命令亞路加逕自攻擊亞羅，實行以重戰機對重戰機，至於結果是亞路加在第一次接觸便一口氣幹掉對方，之後ν高達便先攻高渣古，而亞路加便受命對付山上的蟹，至於剩下的小渣古及笨蟹當然可用手指尾順便幹掉，順利向下一個戰略點進發。



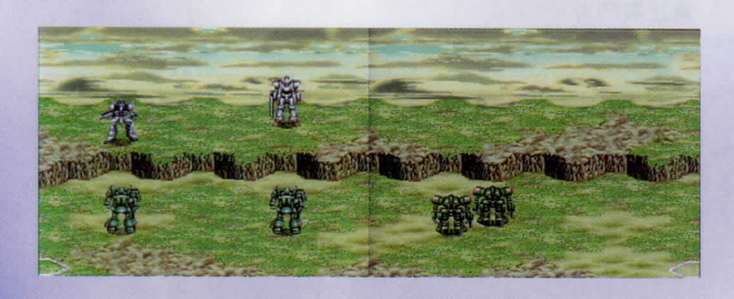



# 第七步 第一小隊第二戰

**敵機：** 1) 高渣古×2 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2) 亞羅×2 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)

在這一戰雖然已沒有了蟹的出現，而且以分別兩台的亞羅及高渣古理應有得「砌」，但由於一開場兩台渣古已站穩在亞路加和ν高達的十二點方向，故一開始兩人分別主攻面前的高渣古，至於餘下的兩台亞羅HP只有1000，攻擊力也不至於有威脅，故可在幹掉渣古後才吃下這兩台「甜品」。

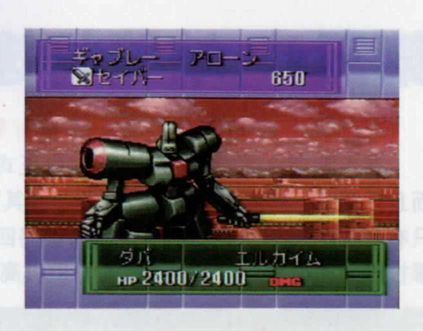


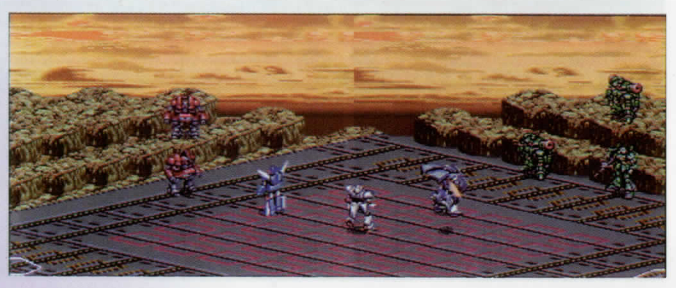



# 第八步 宿敵傑布尼

**敵機：** 1) 亞羅×2 (LV.10/HP150/ 移 2/ 攻 1)
2) (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
3) 高渣古×1 (LV.2/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
4) 普羅米斯×2 (LV.3/HP1000/ 移 1/ 攻 1)

在第一章最後一個戰略點中，達巴的宿敵傑布尼竟在帝國軍陣中，並率領著先前戰敗的汗拿及基拉巴追擊「半人馬號」，而艦中所有機體亦一擁而出，全力作出護衛行動，至於隊長機亦自動由達巴（亞路加）擔任。在一開版，撒寶古路便先衝向汗拿二人，而登霸及ν高達便會先跑到前線，故筆者便調配次郎對付汗拿，並由登霸作出援護。至於亞路加便作先制攻擊，從右路先攻地上的亞羅，之後再由ν高達幹掉。結果戰況是左面的次郎、翔合力以逐個擊破對付汗拿二人；右面的ν高達先對付高渣古，亞路加先與傑布尼的亞羅決鬥，再由完成任務的ν高達協力。

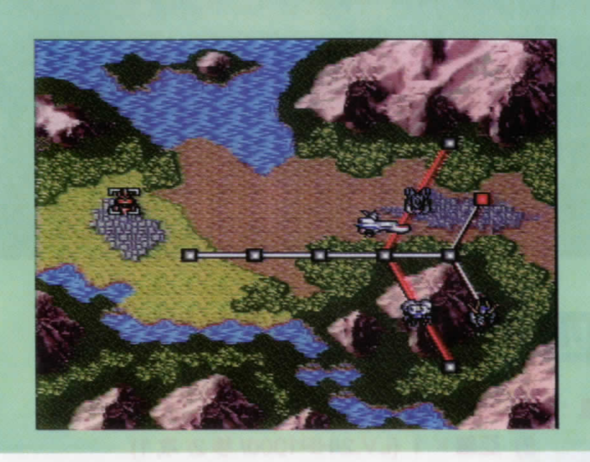


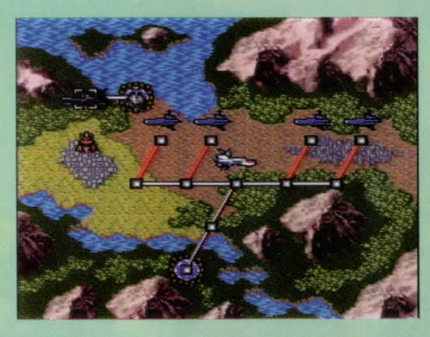



# 第二章 半人馬號啟動

在初戰後，四名枝戰士的戰鬥受到王國高層的高度評價，並正式調配成為「半人馬號」的遊擊隊。然而王國高層似乎只視「半人馬隊」為戰鬥工具，但眾人仍受命掃蕩王國境內的帝國軍。不過此時，馬沙的沙煞比竟出現於境內複製機中，但礙於有任務在身，眾人唯有靜視其變。









## 第一步　沼澤之戰

**敵機：**　1) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 螃蟹 × 3 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)

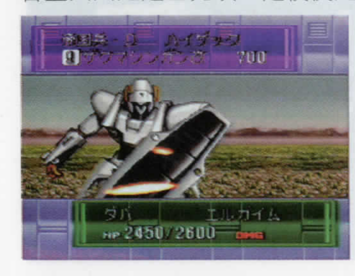
在此戰中因有兩台高機動力的聖戰士系機種杜拉姆羅，故在一開始時便先命亞路加突擊帝國兵B的杜拉姆羅，而高達則盡量跑到左上方的高地，準備攻擊帝國兵A的另一台。由於杜拉姆羅的攻擊力也頗算利害，故玩者應在步數上安排致自己有先攻權，而對於鐳射兵器，聖戰士系可說是只有硬食，故取得先攻便能令對手減低反擊機會。至於剩下的蟹亦只是雜魚一堆，隨手便可解決。不過在部署上應避免站於沼澤中令TP值減低。

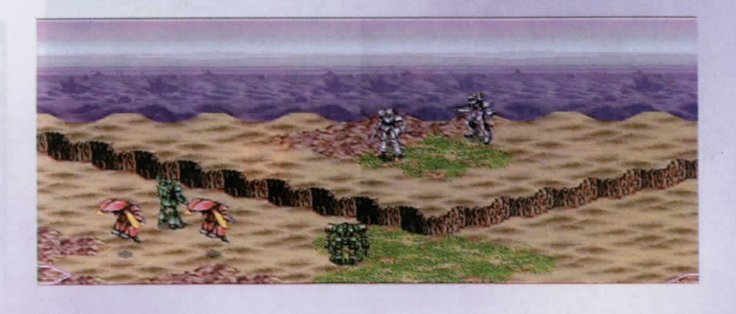



## 第二步　掃蕩戰

**敵機：**　1) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 高渣古 × 1 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
　　　　3) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)

在這戰中由於對方出動了兩台杜拉姆羅、高渣古及亞羅各一，故在機動性上並佔不到什麼便宜。但由於自軍身處高地，順番上又只是達巴先攻，之後便是三台高TP值的敵機，故筆者先命亞路加待機，ν高達則跑到亞路加隔鄰待機。之後數台敵機便會乖乖地全跑到崖邊，跟著便是二人分別幹掉最近自己的一台杜拉姆羅，而剩下的雜魚便只是完成任務的小小煙花慶祝。



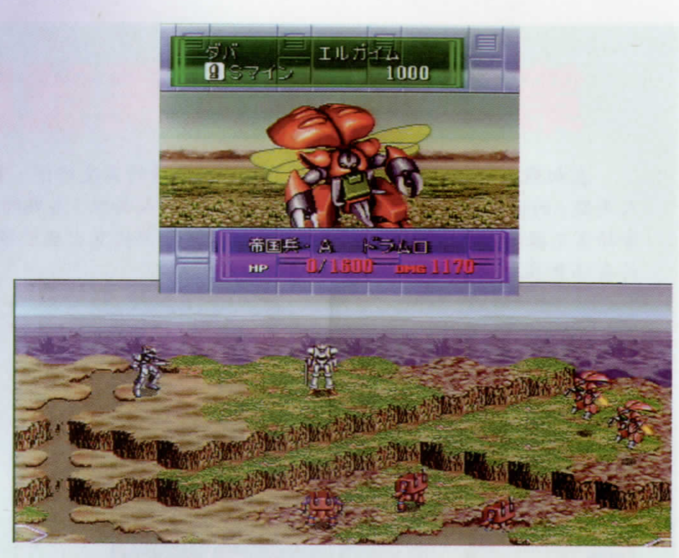



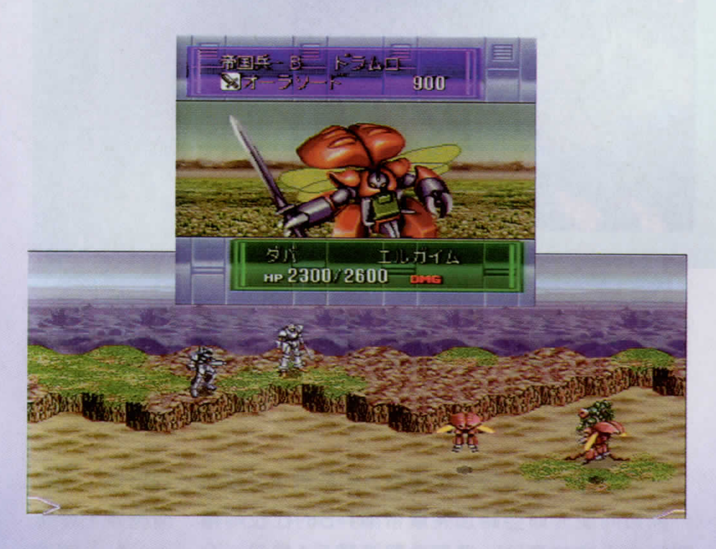



# 第三步　高原戰事

敵機：　1) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 螃蟹 × 3 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)

正如上戰般，在順番上又是亞路加先攻，之後是高TP值的敵機，但今次ν高達便明顯縮了至右後方，故又是來一個將計就計，先命亞路加待機，然後ν高達盡量移到亞路加旁，但要切記保持在高地的優勢，以免腳下那三台蟹作出騷擾。而同樣地，玩者應先幹掉兩台杜拉姆羅，避免與之展開消耗戰。





# 第四步　掃蕩

敵機：　1) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)

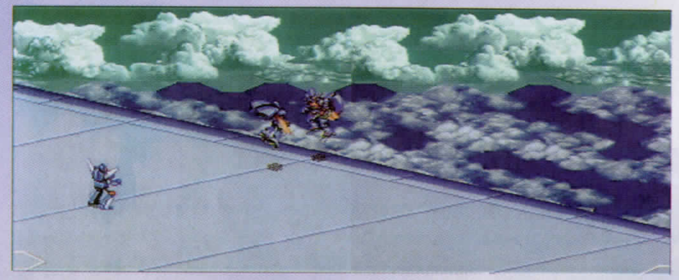
在高原一戰後，「半人馬號」側面的兩條分支路竟出現兩台敵機，然而為大局著想，加上登霸及撒寶古路已在艦中看守，故第 1 小隊仍可放心向前下方進發。一開版，玩者只看見三台敵機，而在順番中得知在亞路加攻後便會三台一起行動，於是筆者先令亞路加待機，而ν高達便跑到其鄰近，待敵機到達有效範圍才加以攻擊。至於次序方面，當然又是先挫其鋒吧，於是兩台杜拉姆羅又告先後犧牲。

# 第五步 半人馬號攻防戰

敵機：比亞歷斯 × 1 (LV.5/HP2500/ 移 1/ 攻 1)

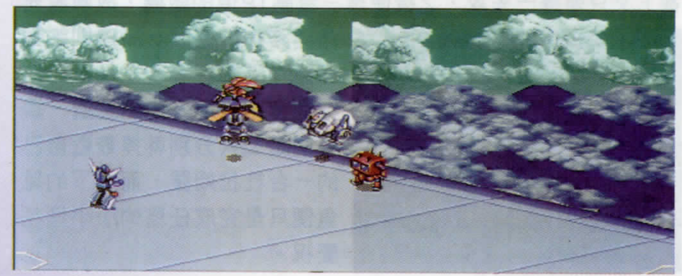
在「半人馬號」附近的兩台敵機終有所行動了，首先到來的一台原來是由座間翔的死敵度頓所駕駛的奧拿戰士比亞歷斯。剛巧筆者的配置是由翔及次郎留守在母艦的，於是一場宿命的攻守戰便告展開。

敵機：　1) 螃蟹 × 1 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)
　　　　2) 杜拉姆羅 × 1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
　　　　3) 度娜 × 1 (LV.5/HP3000/ 移 2/ 攻 1)



在擊倒度頓後，另一台敵機也來到了，原來來者便是次郎的敵人古莉達。在這場戰事中，玩者先要命令機動力較高的機體（如登霸）幹掉杜拉姆羅，之後可一邊與度娜游鬥，一邊順手幹掉超雜魚蟹仔。





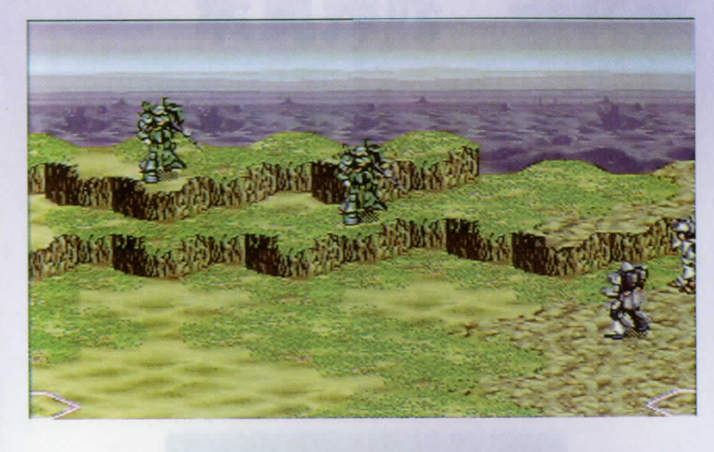


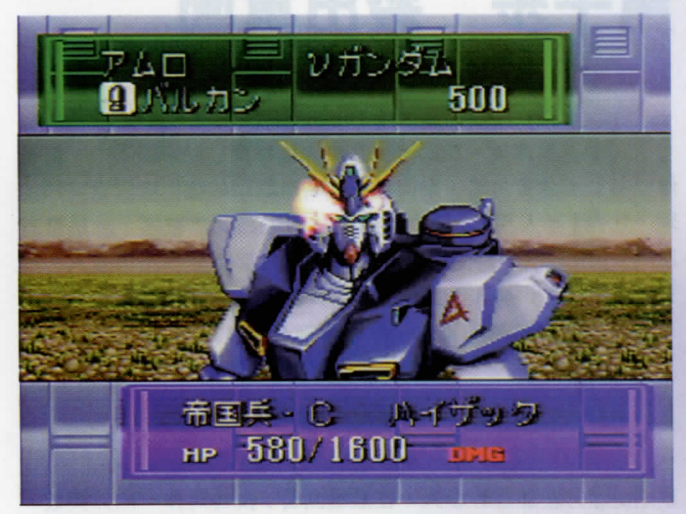

# 第六步　初遇尊尼

**敵機：** 1) 高渣古 × 2 (LV.8/HP3000/ 移 1/ 攻 2)
2) (LV.10/HP3000/ 移 1/ 攻 2)

由於補給艦受到攻擊，於是「半人馬隊」便派出第一小隊作出營救，而筆者便依舊選了ν高達及亞路加出陣。至於在此戰中，玩者所遇的便是尊尼及瑪亞，而要注意的是在此戰中，玩者只要擊倒其任一個便會過版，故筆者亦根據「Z」的劇情專攻應先死的瑪亞。



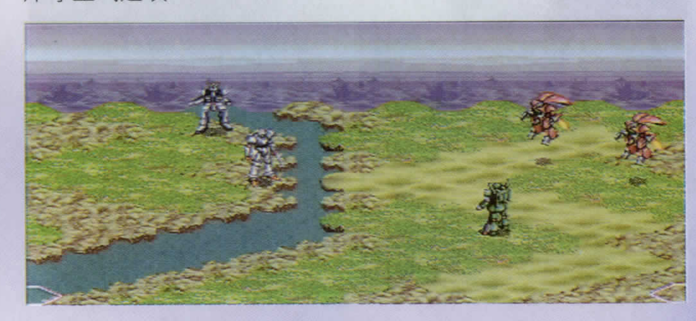






# 第七步　拯救補給艦

**敵機：** 1) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
2) 高渣古 × 1 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

在擊退尊尼後，第1小隊立刻向補給艦進發，而同時亦有數台敵機於母艦前方出現，但由於部署上應理沒有問題，故第1小隊仍向補給艦前進。而在此版中，筆者亦如以往，先命亞路加在河畔待機，而ν高達亦跑到亞路加旁，先讓三台敵機停在河的對岸才正式進攻。

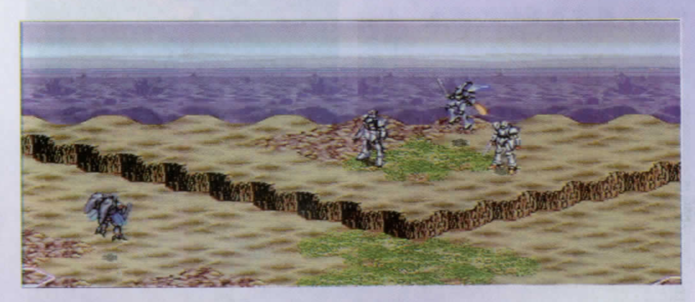


# 第八步　黑騎士登場

**敵機：** 瑞宏士 × 1 (LV.6/HP2500/ 移 2/ 攻 1)

把補給艦的危機解決後，第1小隊便立刻歸艦，並重新編制以對付艦前的敵人。由於從地圖中可分辨出對手分別是瑞宏士及奧津，所以再編定的小隊分別由箭頭登霸、ν高達及亞路加組成強力小隊。至於在戰鬥時，玩者亦將戰鬥範圍控制於高地之上，否則不會飛的機體便會因TP值更參差而蝕老本。至於要注意的是登霸因機體本身及級數也比不上瑞宏士，所以要絕對施以一擊即離戰術，而筆者為玩故事，於是便選了登霸作隊長機。



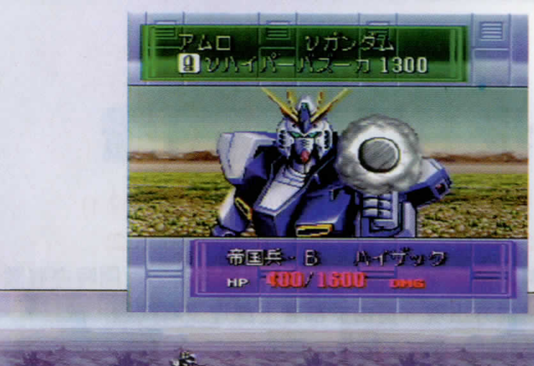



# 第九步　烈戰奧津

敵機：奧津×1 (LV.3/HP2700/ 移 1/ 攻 2)

在打倒黑騎士後，小隊的下一個敵人便是達巴的強敵，駕駛著奧津的十三人眾中的尼爾，亦由於這樣，筆者亦先把隊長機調為亞路加，希望可看到更多故事而且更符合劇情要求。至於在戰鬥方法上，玩者是要絕對避免站在沼澤上，以令TP值下降而失去攻擊權，而其他的技巧亦與前陣差不多，要注意的亦只有其擴散武器，另奧津是不受光學兵器傷害的，玩者絕對不能作無謂的AP消耗。







# 第十步　殺出重圍

敵機：1) 高渣古×2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2) 杜拉姆羅×1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)

於擊退奧津後，次郎發現其仇人迪寶竟亦於帝國軍中，於是便立刻駛出撒寶古路，奈何就在此時帝國軍的強力艦隊竟突然出現，於是「半人馬號」便立刻撤退，但去路竟然被堵，於是唯有以第1小隊殺出一條生路。至於由於敵方部隊並不怎樣強大，故筆者亦將第1小隊編至由登霸作隊長機，ν高達作遼機及主動出戰，以免浪費無謂的戰力，令戰事拖長。

# 第十一步 攻防戰

敵機：1) 高渣古×2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2) 螃蟹×1 (LV.5/HP700/ 移 1/ 攻 1)
3) 杜拉姆羅×1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)

由於進入了敵方隊的索敵範圍，故在上一戰剛結束時敵機便立刻作出攻勢，但以這種兵力又怎會考到主力部隊，基本上筆者先命ν高達直擊杜拉姆羅，而登霸則從敵方左面靜靜滲入，在敵機圍著ν高達時作一內外突破。





敵機：1) 杜拉姆羅×1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
2) 高渣古×3 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

由於敵方左面的部隊乘勢進攻母艦，於是駐守艦內的撒寶古路及亞路加便立刻迎戰，但以此戰鬥力來挑戰實在有點弱得過份。在一開始，筆者便先令撒寶古路先攻其左手面的渣古，至於亞路加則主力先消滅杜拉姆羅，之後二人才一起合作攻擊。

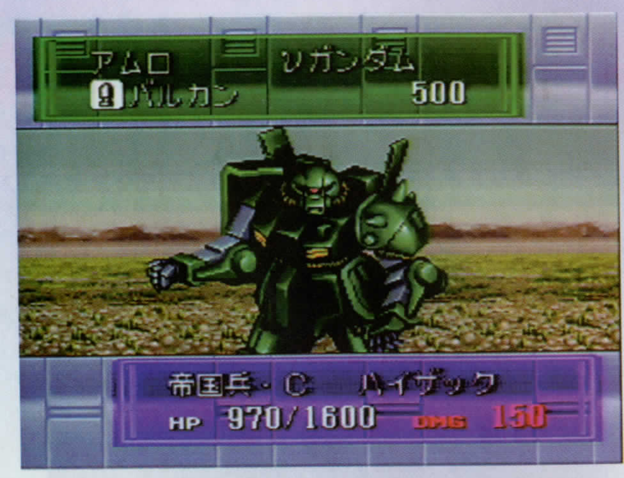


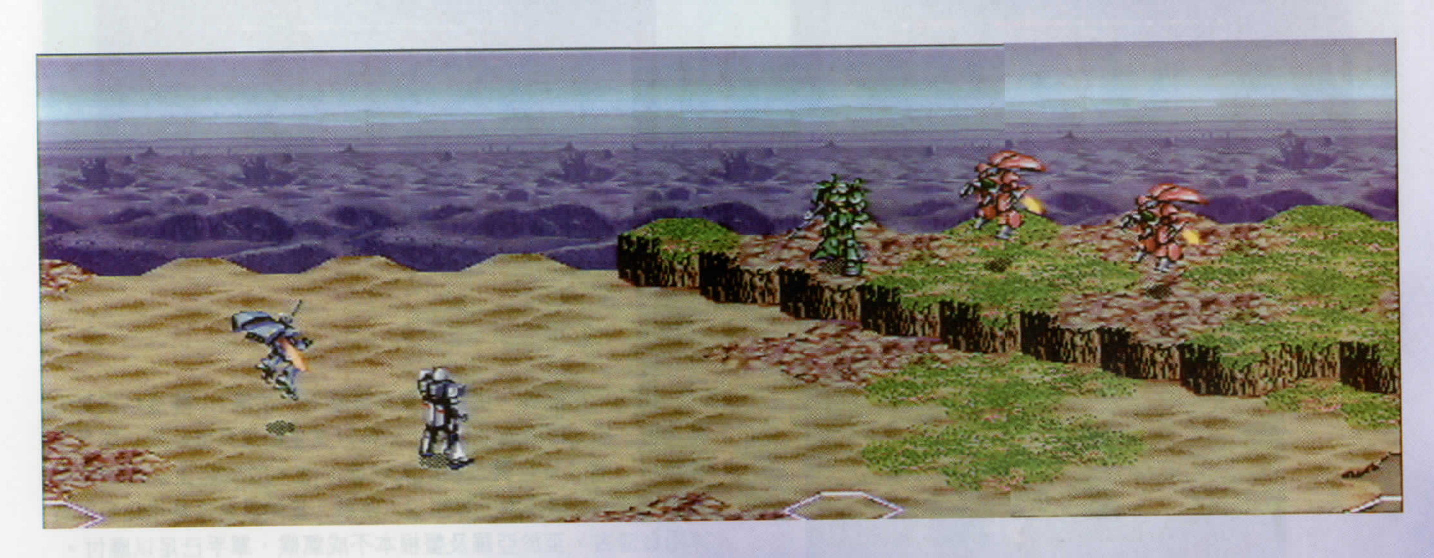



# 第十二步　反客為主

敵機：　1) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
2) 高渣古 × 1 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

在上一戰後敵方只剩下一支部隊，而第1小隊亦立即前往作出攻擊。至於戰略亦如以往，先擊到TP值高的兩台杜拉姆羅，但今次則儘量將敵機引至低地才正式行動。

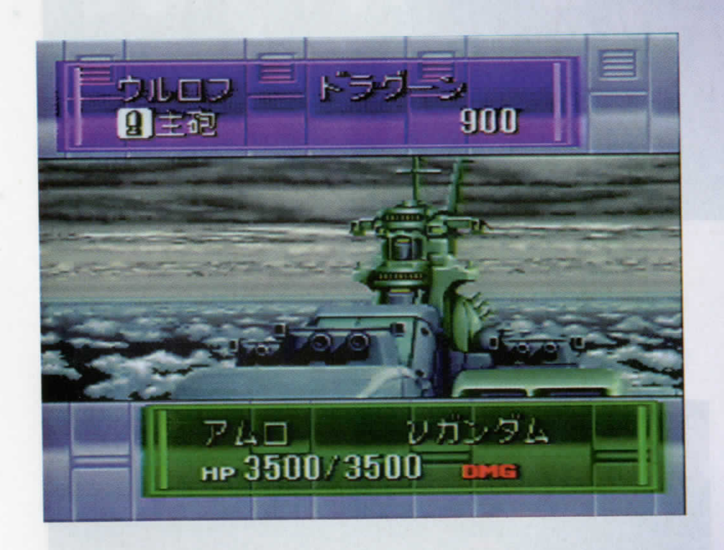


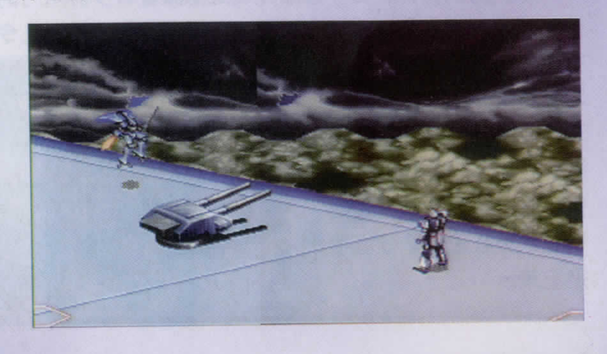



# 第十三步　狼入羊群

敵艦：杜蘭古號 (LV.4/HP3000/ 移 0/ 攻 1)

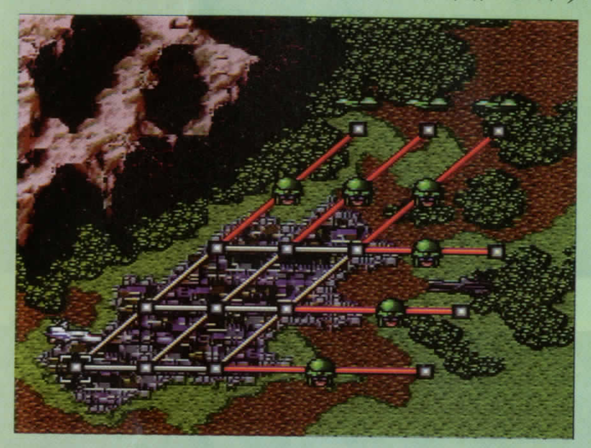
在全滅對方部隊後，剩下的目標便是敵方猛將華魯羅夫及其母艦杜蘭古號，而第1小隊亦立刻全速移至下方的地下水道，並以水道通往左上方的目標處。由於對方毫無移動能力，武裝又只得大砲一台兼沒有護艦機，故筆者便大膽下令ν高達直擊目標大砲，登霸則每次攻擊後返回大砲的死位。雖然ν高達常笨笨的站在大砲前作牛仔式互射攻擊，但由於大砲的威力實在太弱，故不消一會已將之毀滅，順利過關。

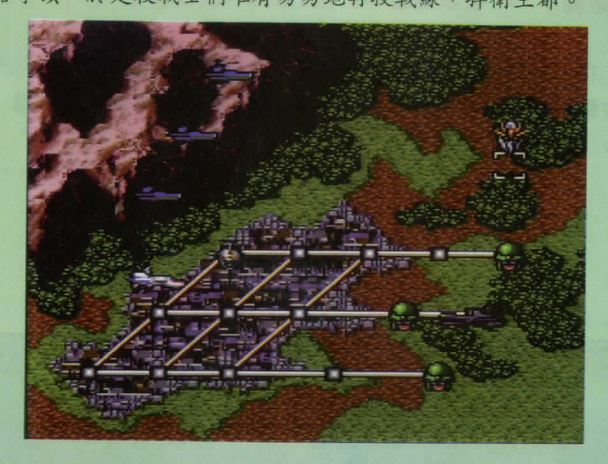


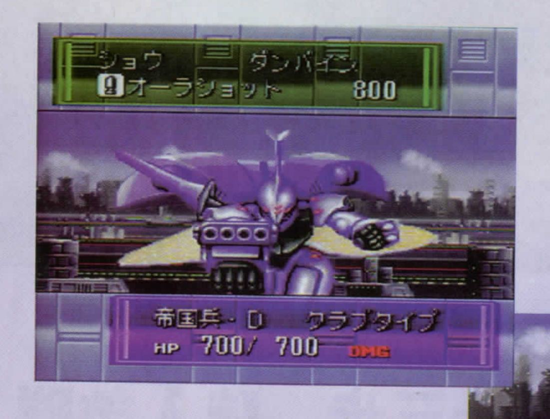
# 第三章　王都之攻防

在上一戰中「半人馬號」雖能成功撤退，但同時亦由於誤中伏擊而匆匆撤回王國首都羅露拿頓。然而在「半人馬號」回城的同時，帝國軍亦已在華魯羅夫的指揮下正式進行侵略行動，全面滲入王都羅露拿頓，於是枝戰士們唯有匆匆地再投戰線，捍衛王都。





## 第一步　王都第一戰




敵機：　1) 高渣古 × 2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
3) 螃蟹 × 1 (LV.10/HP700/ 移 1/ 攻 2)

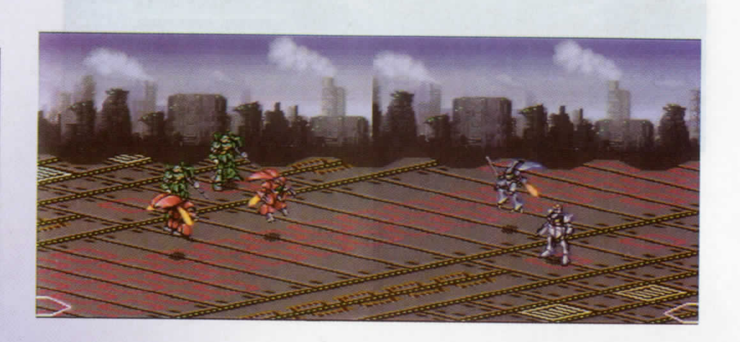
在重新調配後，由於眼見大軍壓境，故第1小隊應以機動力高為主，加上在地圖上可看出敵陣只是全由雜魚機組成，於是筆者便以ν高達及登霸二機組成快速小隊，並向艦正前的敵陣進發。於陣中小隊基本上可說狼入羊群，當然首要任務是先分別幹掉兩台渣古，至於亞羅及蟹根本不成氣候，單手已足以應付。

## 第二步　向北前進

敵機：　1) 高渣古 × 2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
2) 杜拉姆羅 × 2 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)

從兵力及兵種上看，理論此戰是應該會有少許阻力的，但只是在部署上得宜便絕對可在緊張感下從容過版。筆者先令ν高達突襲右上方的杜拉姆羅，而隊長機登霸則先攻左上角的渣古，於是敵陣便會被拉鬆，在毀下一台杜拉姆羅後便可進行逐個擊破，當然，以登霸與杜拉姆羅硬碰並不是上策。

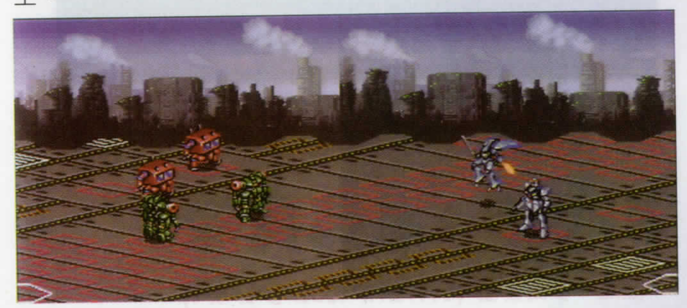


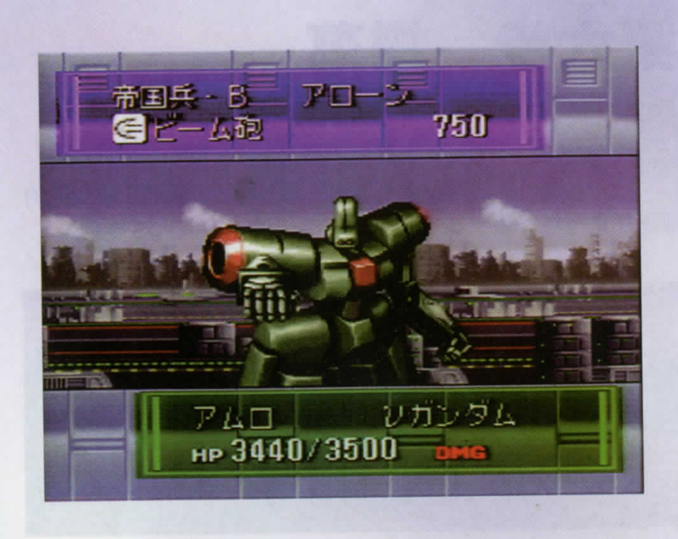



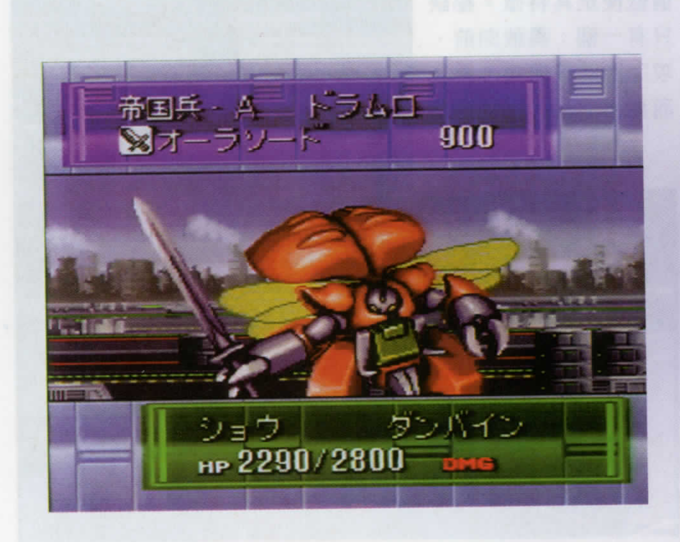
# 第三步　高速向西進發

敵機：　1) 亞羅 × 2 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 螃蟹 × 2 (LV.10/HP700/ 移 1/ 攻 2)

在上一戰後，敵方部隊便會魚貫從西面路線直線南下，向「半人馬號」進發。而此時第 1 小隊的快速應變能力便可發揮作用，可移動兩格的機動力足以立刻移到敵陣前，堵去對方的路線，當然亦隨之開戰。不過在戰力上，以亞羅及蟹各兩隻根本不成氣候，筆者在選擇突擊最快到達射程範圍的敵機後便可等收工。



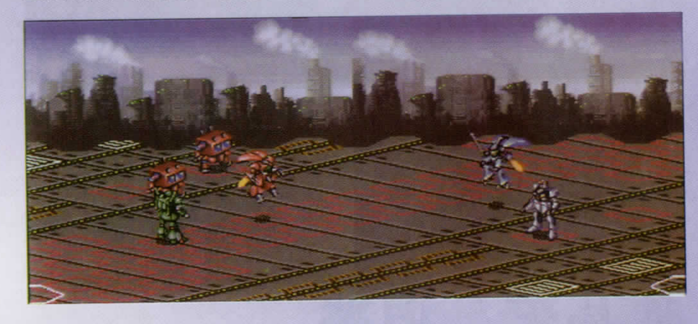



# 第四步　石敢當

敵機：　1) 高渣古 × 1 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
　　　　2) 杜拉姆羅 × 1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
　　　　3) 螃蟹 × 2 (LV.10/HP760/ 移 1/ 攻 2)

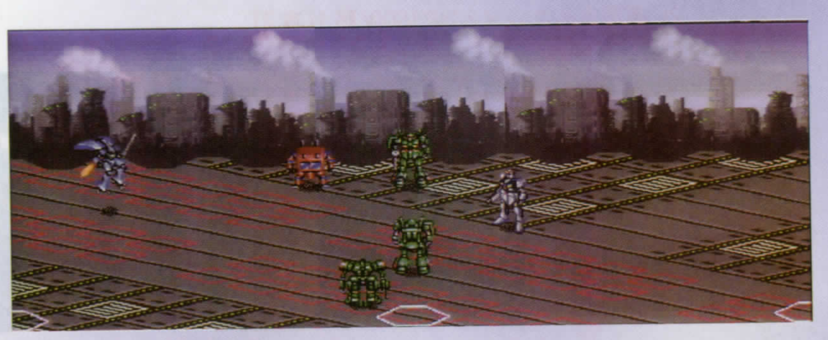
基本上在堵塞了敵方路線後，敵部隊只有順序與小隊接觸，故小隊應暫時保持原位，不要因一時之勇而趨前迎擊。在此戰中，筆者便令ν高達突擊杜拉姆羅，而登霸則主動迎戰高渣古，至於兩台螃蟹則是甜品。



# 第五步　北上

敵機：　1) 高渣古 × 2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)
　　　　2) 亞羅 × 1 (LV.2/HP100/ 移 2/ 攻 1)
　　　　3) 螃蟹 × 1 (LV.10/HP700/ 移 1/ 攻 2)

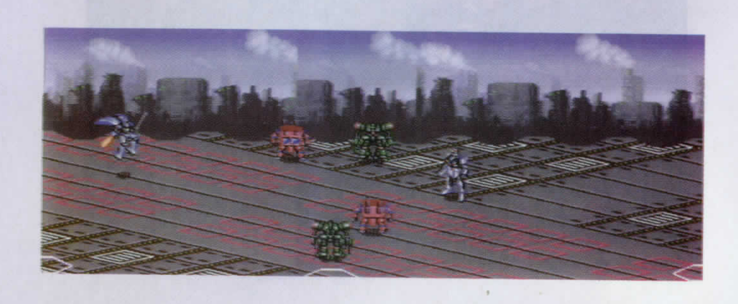
由於敵方只剩下兩隊機隊，故小隊便可恃著機動性高而大膽北上追截。而此版中，筆者便令ν高達先突擊右上角的渣古，至於登霸因位置太遠，故主動飛到左上面並幹掉小蟹一隻，並與ν高達作戰線上的會合。

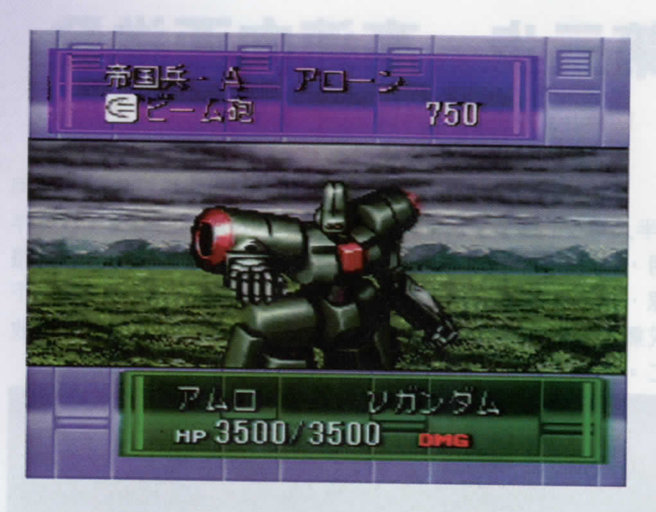


# 第六步　掃蕩

敵機： 1) 螃蟹 × 2 (LV.10/HP700/ 移 1/ 攻 2)
2) 亞羅 × 2 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)

敵方最後一隊機隊簡直是不知所謂，用四台超雜魚機組成的部隊簡直不堪一擊。基本上可以一棍一隻，大演大屠殺戲法。






# 第七步　Z之影

敵機： 1) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
2) 杜拉姆羅 × 1 (LV.6/HP1600/ 移 2/ 攻 1)
3) 高渣古 × 1 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

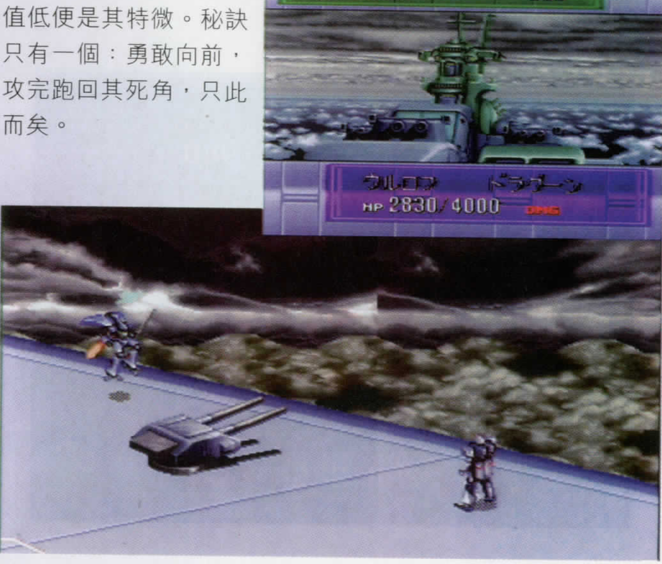
於全滅敵方第一波攻擊後，第二波攻擊竟隨之出現，尤幸王國剛與鄰國伊士特結成聯盟，於是在該國甦醒的嘉美尤便立刻駕駛Z高達助戰。一擊之下，北部所有敵艦已告毀滅，而剩下的只有東面部隊及主力艦杜蘭古號。一開始，第1小隊便向艦前的部隊直揮。由於此版屬高原地形，而且更有河流，故TP值的安排便更見重要。筆者一開始便將登霸移到畫面中央的最高點，而ν高達便受命突擊杜拉姆羅，當然下一目標便是高渣古。



# 第八步　直搗黃龍

敵艦：杜蘭古號 (LV.15/HP4000/ 移 0/ 攻 1)

通常打艦是最開心的，沒有護衛機，TP值低便是其特微。秘訣只有一個：勇敢向前，攻完跑回其死角，只此而矣。



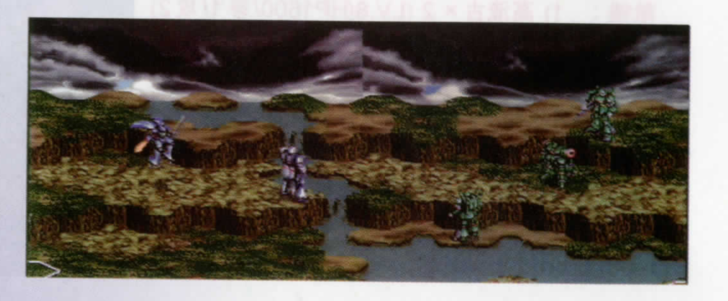

# 第九步　追擊

敵機： 1) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
2) 高渣古 × 2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

放擊毀杜蘭古號後，小隊便立刻向北面的敵小隊進發。而在此戰中敵方兵力並沒有什麼威脅，於是筆者便命ν高達襲擊低地的一台渣古，而上面的亞羅及另一台渣古便由登霸處理，實行分頭搵食。





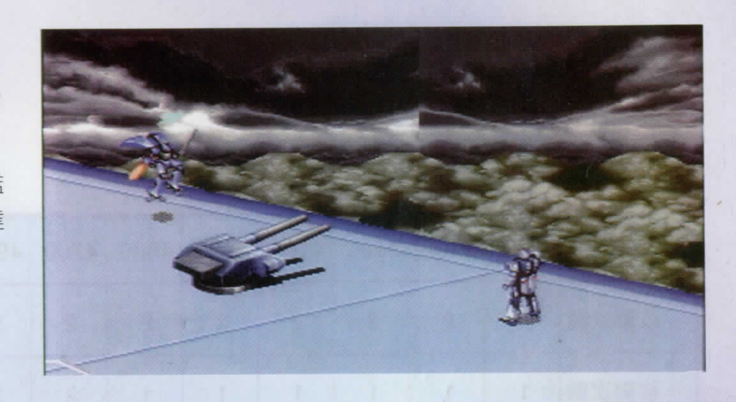
# 第十步　南下



敵機：　1) 亞羅 × 1 (LV.2/HP1000/ 移 2/ 攻 1)
　　　　2) 高渣古 × 2 (LV.8/HP1600/ 移 1/ 攻 2)

在攻下北面的部隊後，小隊便再次發揮其高速本色，一氣攻至南面的部隊，但不論在配置及實力上，南面與北面皆一模一樣的，不妨用回上一戰的手法處理。

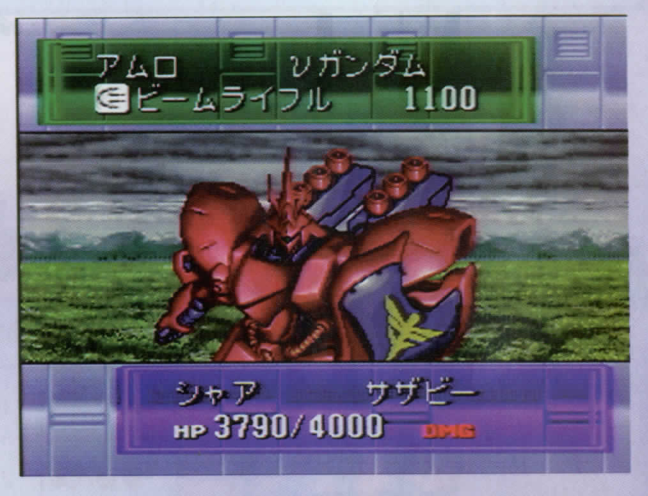
# 第十一步　再戰杜蘭古號



敵艦：杜蘭古號 (LV.15/HP4000/ 移 0/ 攻 1)

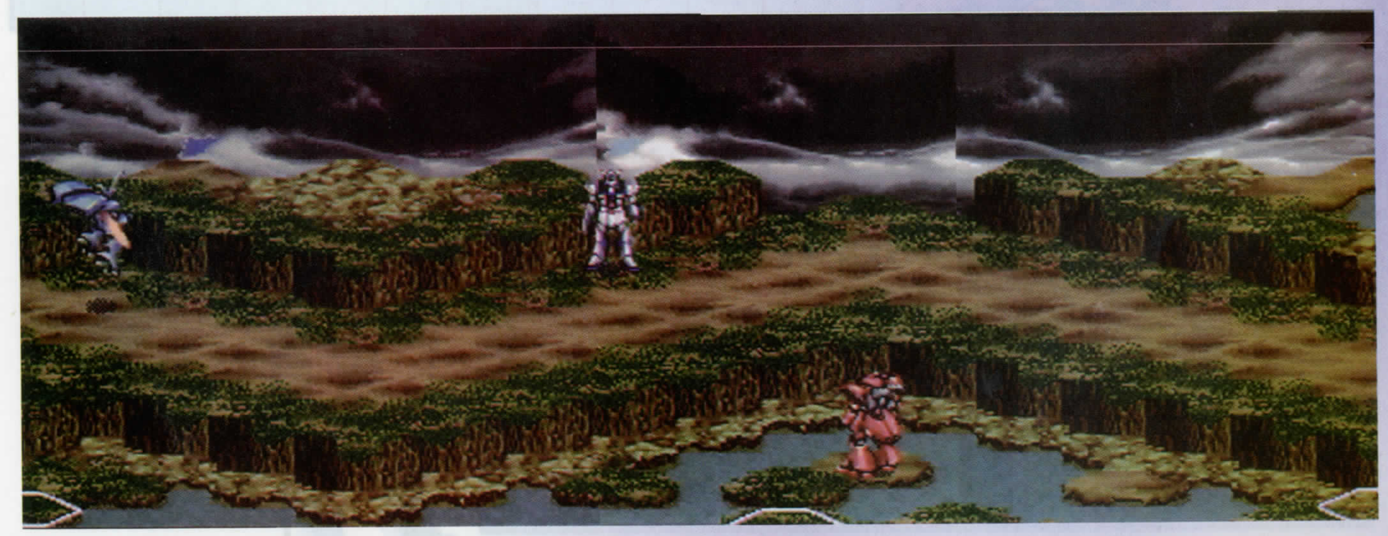
於前數戰中的杜蘭古號原來還未受創，於是小隊再次移到艦上，施以迎頭痛擊。至於方法，根本不用理會其攻擊，以ν高達突擊，登霸吃完便跑，返回死角等待下一機會。

# 第十二步　馬沙・阿茲立普




敵機：沙煞比 (LV.20/HP4000/ 移 1/ 攻 2)

最令人擔心的事情終於出現了，阿寶的宿敵馬沙竟於帝國軍中甦醒，成為敵軍一員猛將，而且更駛著一台叫沙煞比的怪獸前來。不過應付方法很簡單，由於此仗完全是一件事端，故只要勇敢地給他打至半死，馬沙便會有意撤退，放你一條生路。至於如想堂堂正正決鬥，那便要忍受最強武器往往只扣30HP或落空，但相對馬沙把手一揮便扣過千，怎樣，還要打嗎？（未完待續）



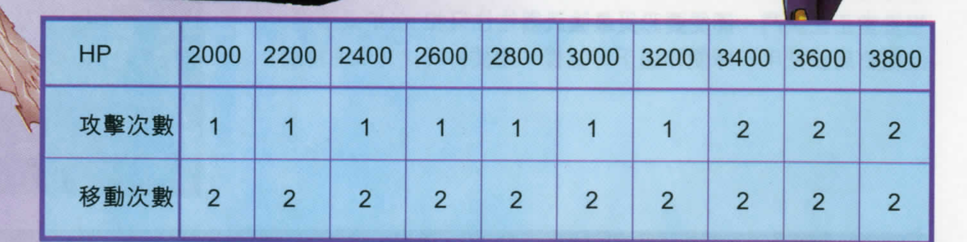
# 機體成長數值表

| LEVEL | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 補給值消費 | 50 | 100 | 200 | 400 | 700 | 1000 | 1500 | 2000 | 3000 |

## ν高達

| HP | 3500 | 3700 | 3900 | 4100 | 4300 | 4500 | 4700 | 4900 | 5100 | 5300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |

## 登霸／翼霸



| HP | 2000 | 2200 | 2400 | 2600 | 2800 | 3000 | 3200 | 3400 | 3600 | 3800 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

## 亞路加／亞路加 MK II

| HP | 2400 | 2600 | 2800 | 3000 | 3200 | 3400 | 3600 | 3800 | 4000 | 4200 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |

## 撒寶古路 / 戰鬥者 基利亞

| HP | 2500 | 2700 | 2900 | 3100 | 3300 | 3500 | 3700 | 3900 | 4100 | 4300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |

## Z 高達

| HP | 3000 | 3200 | 3400 | 3600 | 3800 | 4000 | 4200 | 4400 | 4600 | 4800 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |

## 森寶 3

| HP | 5500 | 5700 | 5900 | 6100 | 6300 | 6500 | 6700 | 6900 | 7100 | 7300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |

## 泰坦 3

| HP | 5500 | 5700 | 5900 | 6100 | 6300 | 6500 | 6700 | 6900 | 7100 | 7300 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 攻擊次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 移動次數 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |




# ZEITGEIST

文：ICEMAN




# 圖片流程攻略 STAGE 1


幹掉地上的目標


不堪一擊的首領



這便是1、2版首領


在敵機剛出現前LOCK死


注意崖上的砲塔


要射掉基地上的障礙物


在中段首領會先出場


要小心戰艦的砲火


要從這處進入


小心「神風」式攻擊


小心出其不意的攻擊


在放出空雷後便會撤退


把機身打側便可輕易避過落石


但也要不忘攻擊

# 圖片流程攻略 STAGE 2



拉向側面避去飛彈



攻擊四——巨大雷射砲掃射



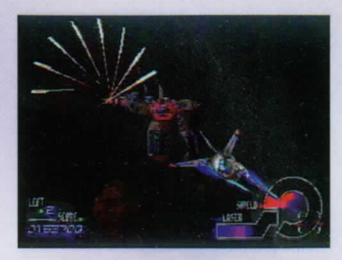
一開始便要小心空雷



會有兩艘敵機趁機出現



在攻擊遠方敵人的同時亦要小心撞頂



攻擊三——定位雷射



注意衝前的敵機



要小心撞倒建築物



建築物附近會有很多空雷



攻擊二——巨爪



攻擊時要小心撞向隕石



保持在下方可看清前哨部隊



空雷是會射出雷射砲的



爆甲後的攻擊——飛彈



要對戰艦作先制攻擊



注意戰艦發射的飛彈




首領的攻擊模式——雷射砲



不一會便會爆甲



索敵雷達比肉眼更利害



右面會有兩艘戰艦



攻擊模式二——巨爪

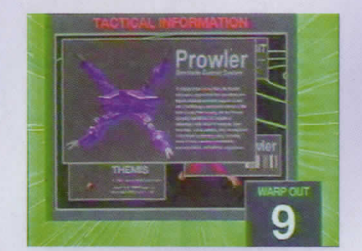


攻擊模式三——空雷

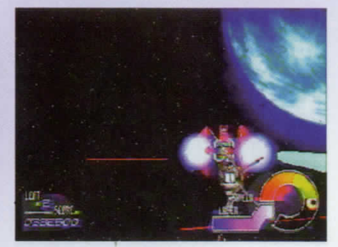
# 圖片流程攻略 STAGE 3


要在敵艦中穿過


終於安全過版



第三、四版的首領


因為會有雷射砲


可先打下部份砲台


穿過後會有少量敵機


一出場左方便有伏擊


在機首發光時便要垂直飛


轉移的敵機又再出現


先 LOCK 死砲台


同時要小心護航機


會隨時轉移的敵機


不用理會，專心打艦


哇！撞到……


右前會有艦隊出現


艦隊是絕對可擊沉的


會有敵艦「扒頭」


又要從艦間穿過


要小心飛彈

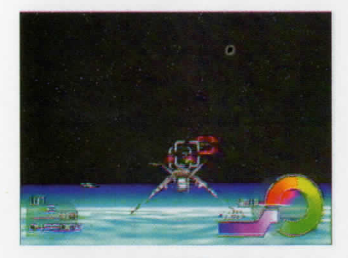

注意從側面來的攻擊


盡快從後掃擊

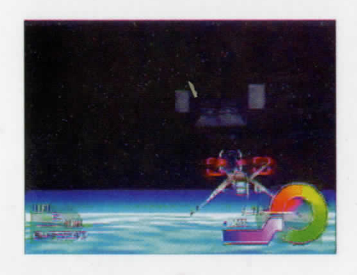
再次接觸敵艦隊

# 圖片流程攻略
# STAGE 4


一開始便有超巨型飛彈


之後有敵機相繼出現


跟著又是飛彈陣，要保持在中央


主力艦出現


掃下艦底的砲台


小心護航機


進入前要先發制人


清除障礙後才可通過


小心地面的砲台


艦中竟有敵機出現！？

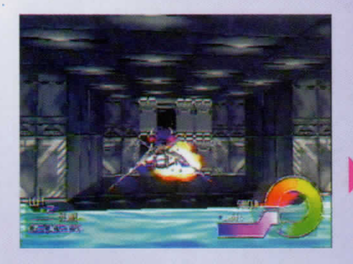

先摧毀砲台才可通過


這處要先從上面穿過


之後要從下穿過


消除障礙物並立刻LOCK機


在艦底又遇上護航機


射毀裝甲後才可看見首領


這便是首領


首領的攻擊是先放雷射


跟著是飛刀


最後是一齊射


之後是反射雷射

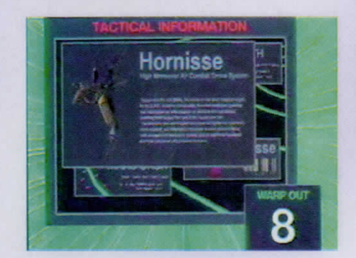

打倒首領後要對付少量敵機

# 圖片流程攻略 STAGE 5

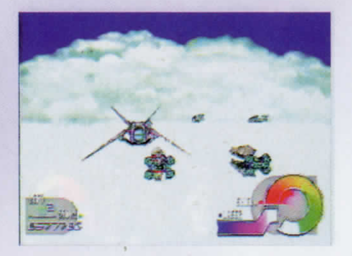
巨型戰機與空雷



攻擊時大可正面衝突




第五、六版首領



「扒頭」者……掃！



小心戰機從側進攻



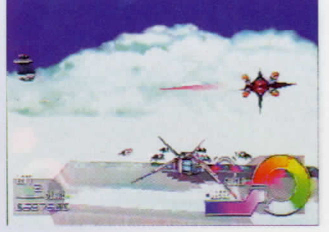
可以打圈來避開攻擊



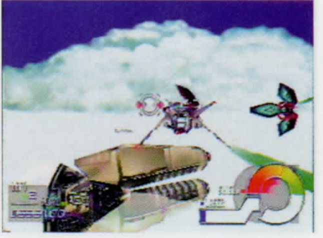
一開始便有敵機在左下方出現



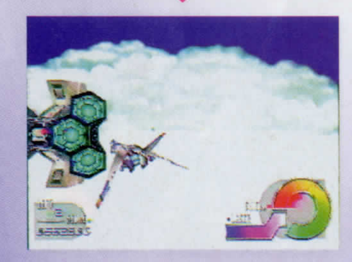
要看清敵機的隊形



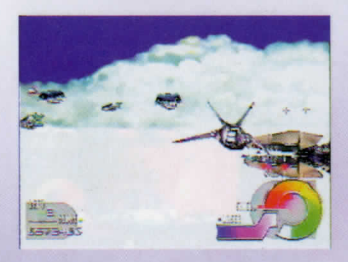
又有會轉移的戰機出現



小心「失魂」艦殺出



左面出現的戰艦



右面的戰艦要預早處理



先滅地上砲台



中首領會作聯合進攻



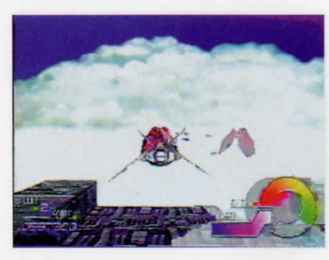
敵艦會「扒頭」



戰機要盡快處理



後再處理敵機



中首領出場



大型戰機又再出現



左面出現的戰艦



可打倒柱狀建築物開路



要往上跑穿過

# 圖片流程攻略 STAGE 6


先 LOCK 掉大廈後面的敵機

攻擊方法三——尾部巨型雷射砲


剛開始又有艦隻在左側出現

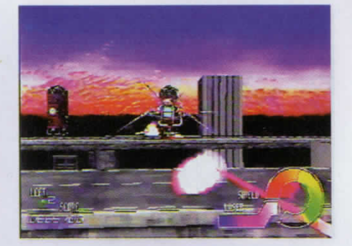
再遇地面戰車

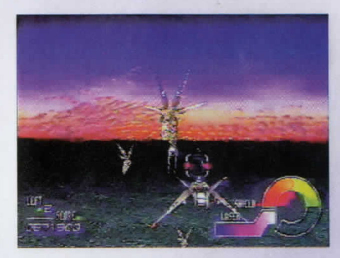

小心橋上的敵人


攻擊方法二——眼部雷射


第二台戰艦

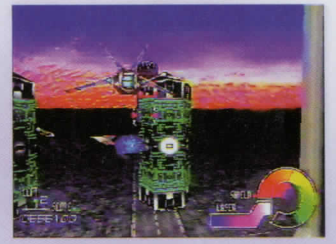

要從橋底通過


要在橋面飛過


首領的攻擊方法一——放仔


拉上避開飛彈

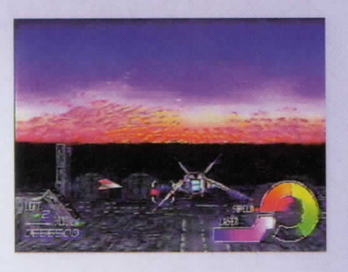

必要消除的阻礙

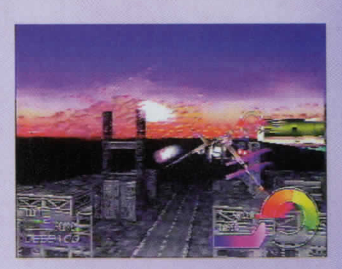

最好先毀掉這些傢伙


以打圈來避去攻擊


可遠距離毀掉地上的戰車


要小心這台敵機

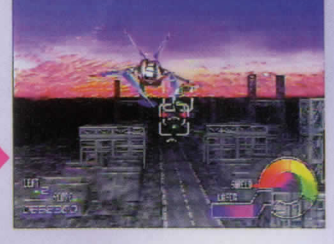

注意地面的飛彈


右面會有戰艦出現


戰機並不難處理

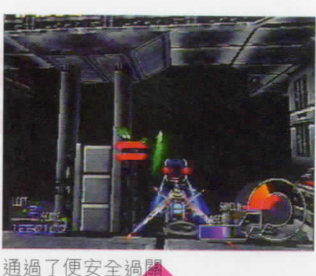

可成平避去部份地對空攻擊


最好在遠距離射掉敵機

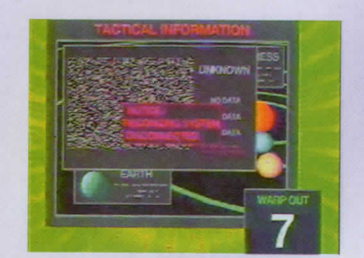

在馬路上也有敵機的

# 圖片流程攻略 STAGE 7

可從左右兩側穿過



通過了便安全過關




第七、八版的首領



先開路才在橋底通過



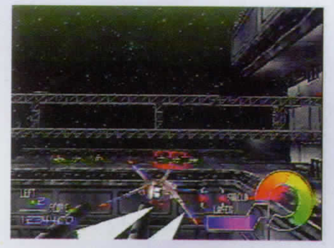
一通過便要射掉柱頂的敵機



最後只是數台戰機



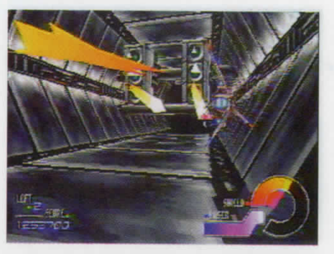
一開始又有敵機在左面出現



要遠距離擊毀此傢伙



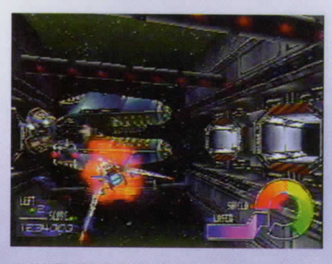
要在空隙中穿過



必要立刻射毀此傢伙



右面會有兩台



要重擊近距離出現的敵艦



又要穿橋底



把機身垂直通過



同時 LOCK 掉護航機



再在橋下通過



要立刻轉右穿過



要立刻幹掉橋上的敵人



要在鐵架下通過



小心橋上的敵人



開路！開路！開路！



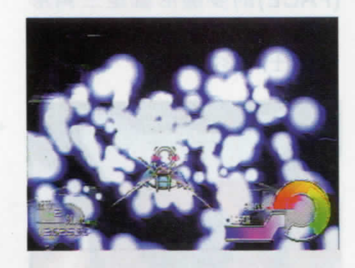
從這 穿過較安全

# 圖片流程攻略 STAGE 8

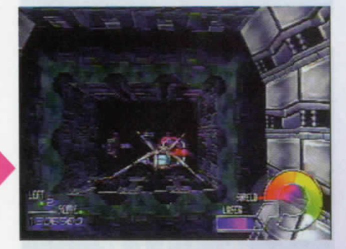

剛開始便有敵艦

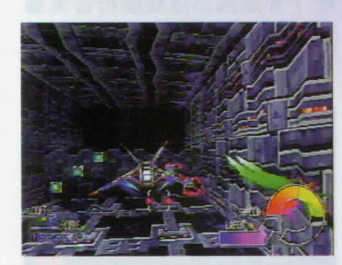

竟有「神風」艦出現！


之後是一大群戰機

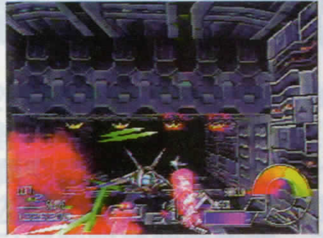

放心，這些光是沒有殺傷力的

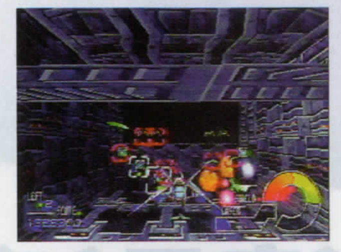

但後面會藏有敵人


會有兩台巨型戰機


先打砲孔才往上方出口

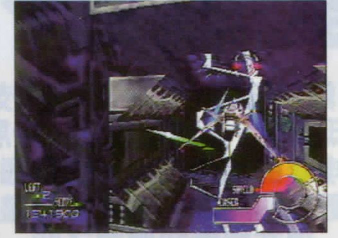

剛成水平便要掃擊


天花板也有砲台


又要往下移及同時攻擊


注意底下的敵機放冷槍


只有小小的空間可穿過


閃電又是沒有殺傷力的


最終首領出場

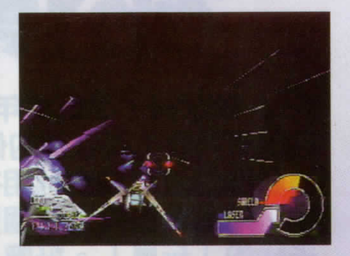

攻擊一——空雷

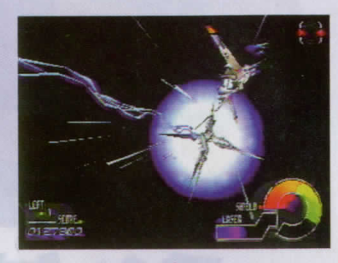

攻擊二——密集雷射砲


不一會便會爆甲


第二階段攻擊——交叉雷射


攻擊二——雙重密集雷射砲


攻擊三——飛彈


攻擊四——放電


最終目標——爆機！




文：安東尼梁

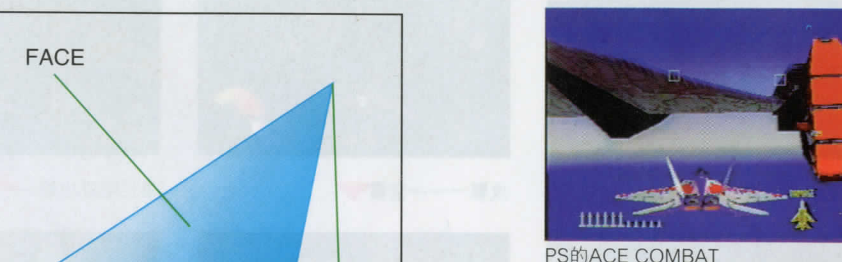
# 秘傳！多邊形奧義

**遊戲機，從很多年前便已經出現，其中的技術不斷進步——從以前的低解象畫面，進展到現在的高解象；從以前的低色素、簡單的線條，發展到TRUE COLOUR、複雜的畫面。直至現在，遊戲機已經發展到利用複雜的電腦技術，把電腦計算出來的虛擬三度空間映象，溶合在遊戲機之中，把遊戲機推上一個更高的層次，令人相信遊戲機是高科技產生出來的結晶，並不只是給小孩子玩的「玩具」。好吧，現在就讓我們來了解一下，在遊戲機裏那些疑幻似真的立體映象，究竟是甚麼的一回事吧！**

## POLYGON（多邊形）

在一些報道遊戲機的文章中，很多時都會提到一些關於「POLYGON」的數字。例如「一秒鐘可同時處理三十萬個POLYGON」、「每一個人大概是由2000個POLYGON組成」之類。但是，那些「POLYGON」究竟又是甚麼呢？

其實，在電腦的字典中，那些POLYGON只是一個個的三角形。但為甚麼是用三角形呢？那是因為這樣能符合電腦運算的原則——「把所有的東西以最原始的模式組合出來」；而以最少的頂點(VERTEX)所能組成一個面(FACE)的多邊形就是三角形（圖一），它基本上是可以組合出任何形狀的。



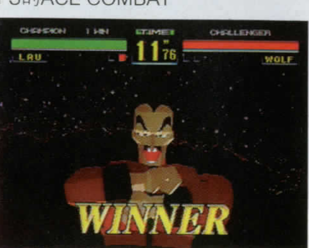

（圖一）

PS的ACE COMBAT

PS的GUNDAM



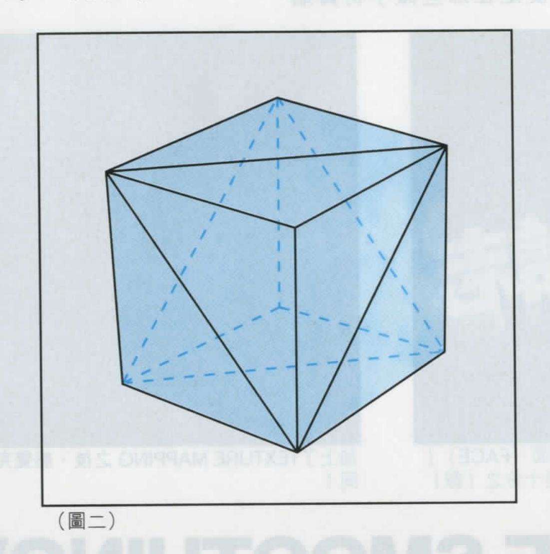
SS的VIRTUA FIGHTER



連本誌的封面也是POLYGON造的呢！

# POLYGON的計算法

基本上，一部遊戲機能處理多少個POLYGON是受其機體的硬件限制的，而機體所能表示的POLYGON動畫的流暢程度跟其POLYGON的表示數量是成反比的。例如在PLAY STATION上，它的運算機能是每秒38萬個POLYGON，但這個只是它在每秒一張圖時的數值，如果它所表示的是一秒十五幅的動畫，它每一幅所能表示的POLYGON數量大概是25,300個；而它如果是播放一秒30幅的動畫時，POLYGON數量便只能有大概12,600個，餘此類推。不過，大家不要忘記，每一個POLYGON也是三角形，如果是造一個正方體出來的話，便需要用上12個POLYGON（圖二）。還有，以上的數值只是假設所有POLYGON都沒有用到任何特別效果的（如後面會提到的「材質貼圖」、「表面平滑化」）。



（圖二）



SS 的VF REMIX 是用每秒六十格的速度作運算的



VF裡，每個人總共用了大概1000個的POLYGON

看清楚，其實鐵拳裡所用的POLYGON 也不是很多的



其實，SS 的 DATONA USA 也很好，只是解像度不夠罷了

# RENDERING

當電腦得到了各項點和面的資料後，是要經過一計算程序才能把畫面顯示在熒光幕上的，此程序便叫做RENDERING，而RENDERING也是電腦顯示立體圖象過程中最費時和最複雜的部分，因為是要把一大推資料計算出它的形狀、光暗、位置等等，再將結果顯示於畫面上。但是，遊戲機上的運算都是以REAL TIME RENDERING的方法計算的，即是在電腦接收到資料的同時，便立即將運算後的畫面顯示在熒光幕上，可想而知REAL TIME RENDERING對於硬體的要求是何等的利害。





PS的鐵拳及GUNDAM都是REAL TIME RENDERING 的作品



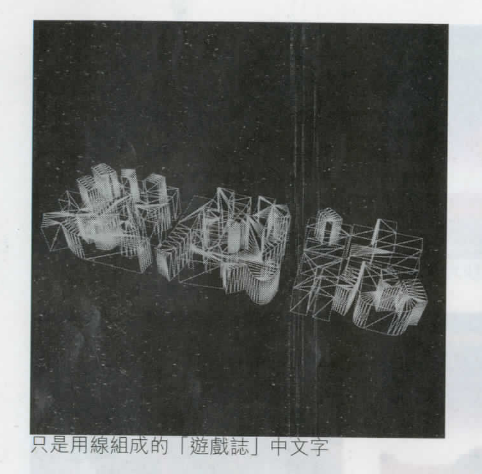
VF系列是REAL TIME RENDERING POLYGON GAME 的表表者




# 材質貼圖（TEXTURE MAPPING）

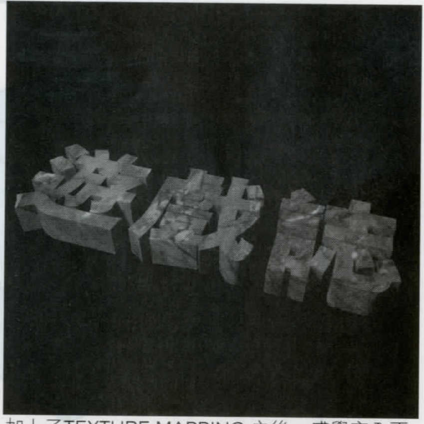
試想想，在製作一些較複雜的物件，或者一些表面凹凸不平的東西，如沙地、草地時，一沙一石都要以POLYGON造出來的話，POLYGON數量會是何等驚人的天文數字。假如真的這樣做，在REAL TIME RENDERING時，相信如何強勁的硬體也會應付不來。因此，這時候便要用上「材質貼圖」。

「材質貼圖」其實是將一些圖片，像貼紙一樣貼上一個或多個的POLYGON上，使它增加應有的質感和彌補一些因硬體機能限制而不能用POLYGON做出來的花紋。但「材質貼圖」也不是萬能的，它也有它的缺點，便是在那些做了材質貼圖的POLYGON放大後，因為貼上去的圖片只是由像素(PIXEL)組成的BITMAP圖，所以會見到圖片部分變成放大了的一格一格，而失去了應有的立體感。


只是用線組成的「遊戲誌」中文字



將「點（VERTEX）」加上了「面（FACE）」後RENDER 出來的畫面，但還是十分之「假」

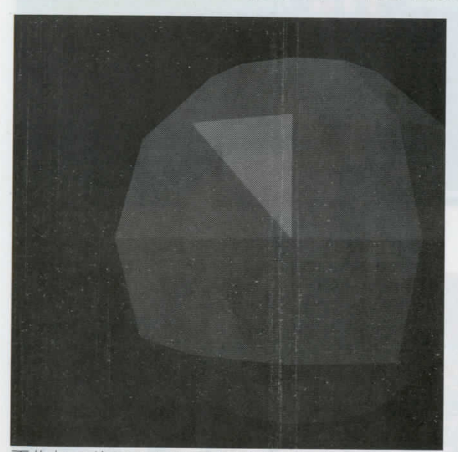


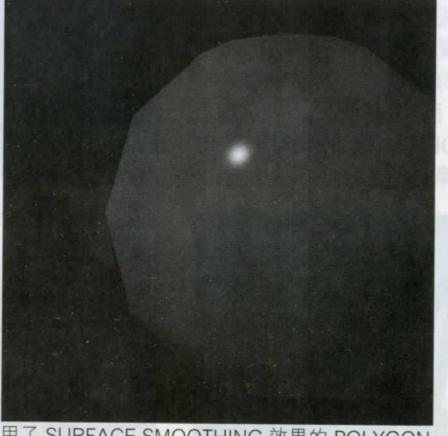
加上了TEXTURE MAPPING 之後，感覺完全不同！

# 表面平滑化(SURFACE SMOOTHING)

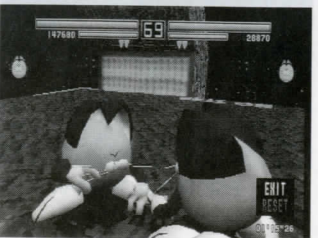
前面已經提過，在POLYGON的世界中，所有物件、表面也是由三角形組成，想切實地做到看起來平滑的曲線表面，也是需要用到數以萬計的POLYGON才能表現出來的。所以，在硬體機能的限制下，這基本上是不可能的。順理成章地，便有「表面平滑化」的技術出現。

以一個圓球體為例，如果用比較少的POLYGON組合出來，是會看到各POLYGON交接的邊線的；而如果用上了表面平滑化的技術，電腦便會將所有POLYGON當成一個面來計算，將所有邊線的光暗反差表現得順滑些，這便能做出一個比較平滑的曲線面出來了。


不作加工的 POLYGON 圓球體，看上去十分之硬


用了 SURFACE SMOOTHING 效果的 POLYGON 圓球體，雖然邊線仍是「起角」，但是表面卻平滑多了


PS 鬥神傳的人物，是用了SURFACE SMOOTHING 的



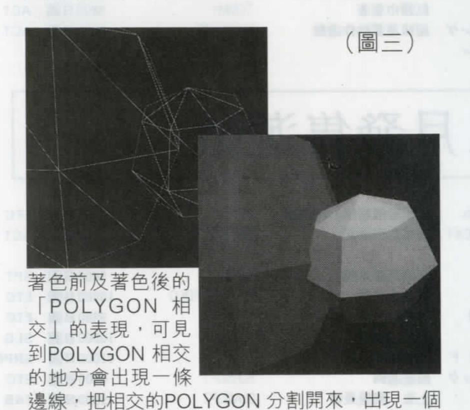
也是用了SURFACE SMOOTHING 的 PS GAME，ZERO DEVIDE



# 半個POLYGON的表現

以現時的家用遊戲機來說，沒有一部能做到「半個POLYGON」的效果。甚麼是「半個POLYGON」呢？讓我們用街機《VF2》來解釋吧！大家都知道《VF2》是一個全POLYGON的世界吧？它也是可以表現出「半個POLYGON」的效果的。大家有沒有留意到，當角色的手、腳等關節部分移動時，有一些POLYGON是陷入了另一個POLYGON中（圖三）？這便是「半個POLYGON」的表現了。在同一情況下，一些家用遊戲中（如PS的《鐵拳》、SS的《VF1》）便會出現閃爍的畫面，這便是街機和家用機在POLYGON處理上一個比較大的距離；但不只是家用機是這樣，大家如果有細心留意的話，便會發覺連近期的「鐵拳2」也有這個情況出現呢！

（圖三）



著色前及著色後的「POLYGON 相交」的表現，可見到POLYGON 相交的地方會出現一條邊線，把相交的POLYGON 分割開來，出現一個不完整的POLYGON



大家可見到紅圈的地方出現不同的畫面，這便是不能表示「半個POLYGON」所出現的情況了

# 真、假REAL TIME RENDERING的POLYGON畫面的分辨

其實，這也沒有甚麼大不了，但因為有很多人都不了解REAL TIME RENDERING的原理，所以產生了一些不必要的爭拗，和因錯誤估計一些硬體的機能而作出錯誤的選擇。

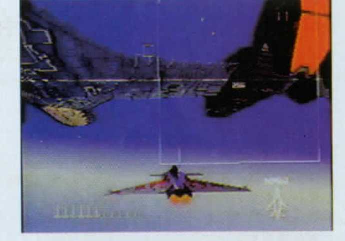
分辨真、假REAL TIME RENDERING的方法十分簡單，如果那POLYGON畫面是不能控制視點，又或是不能改變角度的話，那多數都只是在播放數碼動畫罷了。最經典能「騙」到人的便是MEGA-CD的《SILPHEED》了，因為它的數碼動畫背景不像其它GAME那樣是做了「畫面平滑化(ANTI-ALIASING)」的，而是保留了那些「狗牙」的，所以令很多人誤會了那些CG (COMPUTER GRAPLHICS)是MEGA-CD用REAL TIME RENDERING的方法做出來。試想一下，以MEGA-CD的機能又怎能做出那雄偉的畫面呢？如果能夠的話，那世嘉也不用推出SEGA SATURN這部次世代機了。











大家能分辨出哪些是REAL TIME RENDERING 所造出來的畫面嗎？

**以現時的科技發展速度，很難想像以後的遊戲機會進展到甚麼模樣，就以現在可看的技術來說，讓我們一起來期待「虛擬現實(VIRTUAL REALITY)」的技術進入家用遊戲機吧！**

# 新GAME時間表

## ●超級任天堂

### 9月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8日 | バウンティ・ソード | BOUNDY SWORD | PIONEER LDC | 11400日圓 | SRPG |
| | スーパー生人ゲーム2 | 超級人生遊戲2 | TAKARA | 9800日圓 | TAB |
| 14日 | マリオのスーパーピクロス | 瑪利奥超級防腐劑 | 任天堂 | 7900日圓 | ETC |
| | 桜井章一の雀鬼流 麻雀必勝法 | 櫻井章一麻雀必勝法 | SAMMY | 9980日圓 | PUZ |
| | クロックタワー | CLOCK TOWER | HUMAN | 11400日圓 | SLG |
| 15日 | セント・アンドリュース〜栄光と歴史のオールドコース〜 | 光榮與歷史的方向 | EPOCH社 | 9800日圓 | SLG |
| | アリスのペイントアドベンチャー | 愛麗絲的油漆歷險 | EPOCH社 | 8800日圓 | ETC |
| | 必勝スリーセブンファイターIII | 必勝777戰士III | VAP | 10800日圓 | ETC |
| | スーパー鉄球ファイト！ | 超級鐵球戰！ | BANDRESTO | 9000日圓 | ACT |
| 22日 | 超兄貴〜爆烈乱門篇〜 | 超兄貴〜爆烈亂門篇2 | NCS | 11800日圓 | ACT |
| | ドラゴンボールZ超悟空伝 覚醒篇 | 龍珠Z超悟空傳 醒覺篇 | BANDAI | 10800日圓 | ETC |
| | 実況クールドサッカー2ファイティングイレブン | 實況足球2 | KORAMI | 9980日圓 | SPT |
| | ジャングルストライク | JUNGLE STRIKE | E A VOCTOR | 9800日圓 | STG |
| | 新将棋倶楽部 | 新將棋俱樂部 | HECT | 12800日圓 | TAB |
| | 陳牌CHINHAI | 陳牌 | BANPRESTO | 780日圓 | ETC |
| | 朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋心技流 | 加藤一二三九段將棋心技流 | VARIE | 12300日圓 | TAB |
| | 四柱推命学入門 真桃源郷 | 四柱推命學入門 | BANPRESTO | 11800日圓 | ETC |
| | 美少女戦士セーラームーン〜Another Story〜 | 美少女戰士RPG | ANGEL | 11800日圓 | RPG |
| 29日 | 火の皇子 ヤマトタケル | 火之皇子 | 東寶 | 10800日圓 | RPG |
| | 魔法騎士レイアース | 魔法騎士 | TOMMY | 9800日圓 | RPG |
| | ウェディングピーチ | 愛天使傳說 | KSS | 9800日圓 | ETC |
| | 平安風雲伝 | 平安風雲傳 | KSS | 11800日圓 | SLG |
| | 常勝麻雀 天牌 | 常勝麻雀 天牌 | ENIX | 8900日圓 | TAB |
| | ハーメルンのバイオリン弾き | 哈美爾的小提琴 | ENIX | 9600日圓 | ACT |
| | NBA 実況バスケットウイニングダンク | NBA實況籃球 | KORAMI | 10800日圓 | SPT |
| | AIII S. V | AIII S・V・ | PACK-IN-VIDEO | 10800日圓 | SLG |
| | 美食戦隊 薔薇野郎 | 美食戰隊 | VIRGIN | 9800日圓 | ACT |
| | 全日本 GT選手権 | 全日本電單車選手權 | BANPRESTO | 9980日圓 | RCE |
| | METAL MAX RETURNS | METAL MAX RETURNS | DATA EAST | 12800日圓 | RPG |
| | ヴェルヌワールド | 比露尼世界 | BANPRESTO | 11800日圓 | RPG |
| | ダービージョッキー2 | 打啤賽馬2 | ASMIK | 9800日圓 | SPT |
| | HEIWAパチンコクールド2 | 和平彈珠機世界2 | ショウエイシステム | 10800日圓 | ETC |
| | ウィザードリィVI〜禁断の魔筆〜 | 魔法師VI | ASCII | 12800日圓 | RPG |
| | コンバット！ | COMBAT！ | ASCII | 12800日圓 | SLG |
| 30日 | 聖剣伝説3 | 聖劍傳說3 | SQUARE | 11400日圓 | ARPG |
| | ノーマーク爆牌党 史上最強の雀士達 | 無名爆牌黨 | ANGEL | 10800日圓 | TAB |
| | ホーリーアンブレラ〜ドンデラの無謀!! | 神聖雨傘 | NAXAT | 9800日圓 | RPG |

### 10月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6日 | 激門バーニングプロレス | 激鬥摔角 | BPS | 10800日圓 | FIG |
| | すばぽ〜ん | SUPAPOON | YUTAKA | 5800日圓 | ACT |
| | 神聖紀オデッセリアII | 神聖紀II | BIG東海 | 10800日圓 | RPG |
| | タクティクス オウガ | TARTICS OGRE | QUEST | 11400日圓 | SLG |
| 13日 | ハイパーイリア | 超級依莉亞 | BANPRESTO | 9600日圓 | ACT |
| 20日 | 総合格門技RINGS〜アストラルバウト3〜 | 總合格鬥技3 | KING RECORD | 9800日圓 | FIG |
| | スーパー花札2 | 超級花札2 | I'MAX | 9800日圓 | TAB |
| | 天地創造 | 天地創造 | ENIX | 11800日圓 | RPG |
| 27日 | ウルトラベースボール3 | 超級棒球3 | CULTURE BRAIN | 9800日圓 | SPT |
| | パチスロ物語 パル工業スペシャル | 彈珠機物語 | KSS | 10800日圓 | ETC |
| | クリスタルビーンズフロムダンジョンエクスプローラー | 水晶豆 | HUDSON | 9500日圓 | ARPC |
| | 麻雀飛翔伝 真哭きの竜 | 麻雀飛翔傳 眞哭泣之龍 | BEC | 8900日圓 | TAB |
| 中旬 | ゲームの鉄人 THE 上海 | 遊戲鐵人 THE上海 | SUNSOFT | 9980日圓 | TAB |
| 下旬 | ジャスティスリーグ | 正義超人同盟 | ACCLAIM JAPAN | 11800日圓 | FIG |
| | バットマンフォーエヴァー | 蝙蝠俠不敗之謎 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | ライトファンタジーII | 光明傳說II | TONKIN HOUSE | 9900日圓 | RPG |
| | 白いリングへ〜Twinkle Little Star〜 | 白色擂台 | PONY CANNON | 9980日圓 | SLG |
| | ゼロヨンチャンプ RR-Z | ZERO 4 CHAMP. RR-Z | MEDIA RINGS | 價格未定 | RCE |
| | マジカルドロップ | 魔法棒球 | DATA EAST | 8500日圓 | RPG |
| 10月 | SD-F1グランプリ | SD-F1格蘭披治賽車 | VIDEO SYSTEM | 10900日圓 | ACE |
| | 赤ずきんチャチャ | 紅頭巾查查 | TOMMY | 9800日圓 | ACT |
| | スーパーコミカルアクションゲーム ガンガンガンチャン | 超級漫畫動作遊戲 | NAGIFACT | 8800日圓 | ACT |

### 11月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10日 | 全国縦横ウルトラ心理ゲーム | 全國縱橫超級心理遊戲 | VISIT | 9800日圓 | ETC |
| 17日 | STARTREK THE NEXT GENERATION | 新星空奇遇記 | 德間書店 | 9800日圓 | ACT |
| | 全国高校サッカー2 | 全國高校足球2 | 四次元 | 9800日圓 | SPT |
| 24日 | 魔女たちの眠り | 魔女之休眠 | PACK-IN VIDEO | 10800日圓 | ETC |
| 上旬 | 必殺パチンココレクション3 | 必殺彈珠機3 | SUNSOFT | 9980日圓 | ETC |
| | 紺碧の艦隊 | 紺碧之艦隊 | ANGEL | 10800日圓 | SLG |
| | 聖獣魔伝 ビースト&ブレイド | 聖獸傳說 | BPS | 11000日圓 | SRPG |
| 中旬 | おーちゃんのお絵かきロジック | 繪畫邏輯 | SUNSOFT | 6800日圓 | ETC |
| | 上海 万里長城 | 上海 萬里長城 | SUNSOFT | 9800日圓 | TAB |
| | ブロックくずし | 撞磚 | POW | 5980日圓 | PUZ |
| 下旬 | ロゴスパニック ごあいさつ | 理性危機 | YUTAKA | 9800日圓 | SLG |
| | ニチブツアーケードクランックス2 平安京エイリアン | 平安京異形 | 日本物產 | 55980日圓 | ACT |
| | G・O・D | G・O・D | IMAGINEER | 11400日圓 | RPG |
| | ガンハザード | GUN HAZARD | SQUARE | 價格未定 | SLG |
| | ファーランドストーリー2 | 古大陸物語2 | BANPRESTO | 12800日圓 | RPG |
| | ザ・グレイトバトルV | SD 快打V | BANPRESTO | 9800日圓 | ACT |
| 11月 | スーパーブラックバス3 | 超級黑鱸3 | STARFISH | 11800日圓 | ETC |
| | リングにかけろ | 衝上擂台 | NCS | 11800日圓 | ACT |
| | Jリーグオーレ！サポーターズ | 日本職業足球聯賽支持者 | TECMO | 9800日圓 | SPT |
| | 林海峯九段の囲碁道場 | 林海峯九段圍棋道場 | akc 講談社 | 14800日圓 | TAB |
| | スーパーチャイニーズワールド3 | 超級中國拳3 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ACT |
| | ロマンシング サ・ガ3 | ROMANCING SAGA 3 | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | レンダリング・レンジャーR² | RENDERING RANGER R² | VIRGIN | 10800日圓 | RCE |
| | Jumpin' Derby(飯題) | Jumpin Derby(暫名) | NAXAT | 價格未定 | SPT |
| | スーパー億方長者ゲーム | 超級億萬長者 | TAKARA | 9800日圓 | SLG |
| | キャプテン翼J(飯題) | 足球小將J(暫名) | BANDAI | 9800日圓 | SPT |

### 12月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1日 | ドカポン外伝〜炎のオディッシー〜 | DOKAPON外傳 | ASMIK | 8800日圓 | TAB |
| | 水木しげるの妖怪百鬼夜行 | 水木茂之妖怪百鬼夜行 | KSS | 11800日圓 | ETC |
| 8日 | クーリースカンク | 奴隸鼬鼠 | VISIT | 9800日圓 | ACT |
| | クロックワークス | CLOCK TOWER | 德間書店 | 7800日圓 | ACT |
| 15日 | ドラえもん4のびたと月の王国 | 叮噹4 | EPOCH社 | 9500日圓 | ACT |
| | テーマパーク | 標題公園 | E A VICTOR | 11800日圓 | SLG |
| 27日 | 最強〜高田延彦〜 | 最強〜高田延彥〜 | HUDSON | 10900日圓 | SPT |
| 上旬 | アメリカン バトルドーム | 美國BATTLE DOME | TSUKUDA ORIGINAL | 9800日圓 | SPT |
| 中旬 | 一発逆転!!競馬・競輪・競艇(仮題) | 一發逆轉!!賽馬・賽單車・賽艇(暫名) | POW | 9800日圓 | ETC |
| | 本家SANKYO FEVER 実戦シミュレーション2 | 實戰模擬 | BOSS COMMUNICATION | 10800日圓 | SLG |
| | NEWヤッターマン | 新小雙俠 | YUTAKA | 9800日圓 | ACT |
| 下旬 | 新宿放浪記(仮題) | 新宿放浪記(暫名) | POW | 價格未定 | ETC |
| | GTレーシング(仮題) | GT RACING(暫名) | IMAGINEER | 10800日圓 | RCE |
| 12月 | TECMO SUPER BOWL III Final Edition | TECMO SUPER BOWL III | TECMO | 12800日圓 | SPT |
| | ロード島戦記 | 羅德島戰記 | 角川書店 | 10800日圓 | RPG |
| | SDガンダム ×3 | SD高達 ×3 | BANDAI | 12800日圓 | SLG |
| | 峠伝説 最速バトル | 峠傳説 | BPS | 10800日圓 | RCE |
| | 磯釣り 離島編 | 岸邊垂釣 | PACK-IN-VIDEO | 10800日圓 | ETC |
| | 実況おしゃべりパロディウス | 實況Q版沙羅曼蛇 | KORAMI | 9980日圓 | STG |
| | 幕末降臨伝 ONI | 幕末降臨傳 ONI | BANPRESTO | 12800日圓 | RPG |

| 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 大爆笑人生劇場～ずっこけサラリマン編～ | 大爆笑人生劇場 | TAITO | 價格未定 | RPG |
| キャスパー | 鬼馬小靈精 | KSS | 價格未定 | ACT |
| 黃龍の耳 | 黃龍之耳 | VAP | 價格未定 | ACT |
| 帝国創造世記アレクサンダー伝説 | 帝國創世記 | VIRGIN | 9800日圓 | RPG |
| ロックマン×3 | 洛克人　×3 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3 | 米奇老鼠與唐老鴨3 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| スーパー野球道 | 超級野球道 | BANPRESTO | 12800日圓 | SPT |
| バトルテック3050 | BATTLE TECH 3050 | akc講談社 | 9800日圓 | ACT |
| 戦国の覇者～天下布武への道～ | 戰國霸者～天下布武之道～ | BANPRESTO | 12800日圓 | SLG |
| GO GO ACKMANS 3 | 惡魔少年3 | BANPRESTO | 9800日圓 | ACT |
| ドラゴンクエストⅥ　幻の天地 | 勇者鬥惡龍6 | ENIX | 價格未定 | RPG |
| ちびまる子ちゃん　めざせ！南のアイランド!! | 圓子小寶貝 | KONAMI | 9000日圓 | ACT |
| 厩舎物語～Stable Star～ | 廄舍物語 | KONAMI | 11800日圓 | SLG |
| テイルズオブファンタジア | TAIL OF FANTASIA | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| 銀河戦国羣雄伝ライ | 銀河戰國羣雄傳 | ANGEL | 10800日圓 | SLG |
| 対局囲碁　韋駄天 | 對局圍棋　韋駛天 | BPS | 14800日圓 | TBL |

# 95年發售遊戲

| 發售期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 95秋 | 魔導物語～はなまる大幼稚園児～ | 魔導物語 | 德間書店INTERMEDIA | 9900日圓 | RPG |
| | 不思議のダンション2　風来のシレン | 風來之SHIREN | CHUNSOFT | 價格未定 | RPG |
| | イース　Ⅴ | 依蘇Ⅴ | 日本FALCOM | 價格未定 | ARPG |
| | 魔天伝説～戦慄のオーパーツ～ | 魔天傳說 | TAKARA | 10800日圓 | RPG |
| | MASKマスク(飯題) | 變相怪傑 | 東寶 | 價格未定 | ACT |
| | もってけOh！ドロボー | Oh！賊子 | DATA EAST | 價格未定 | ACT |
| | 天地無用！げ～む編 | 天地無用 | BANPRESTO | 10800日圓 | AVG |
| | 的中競馬塾 | 的中競馬塾 | BANPRESTO | 價格未定 | ETC |
| | 京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor！パーラ！3 | Parlor！彈珠機3 | 日本TELENET | 價格未定 | ETC |
| 95冬 | エナジーブレイカー | ENERGY BREAKER | TAITO | 9980日圓 | STG |
| | 鎧神戦記ミレニアムソード(仮題) | 鎧神戰記(暫名) | MAGIFACT | 價格未定 | RPG |
| | カオスシード | 渾沌種子 | TAITO | 9900日圓 | STG |
| | プリンセスメーカー～Legend Of Another World～ | PRINCESS MAKER | TAKARA | 價格未定 | SLG |
| | B. B. GUN～サバイバルゲーム～ | B. B. GUN | I'MAX | 價格未定 | ACT |
| | ごきんじょ冒険隊 | 鄰居冒險隊 | PIONEER LDC | 價格未定 | SLG |
| | がんばれゴエモン　キラキラ道中～ぼくがダンサーになった理由～ | 王祐衛門4 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | Parlor！パーラー！4(仮題) | Parlor！4(暫名) | 日本TELENET | 價格未定 | ETC |
| 95年 | 空想科学世界がリバーボーイ(仮題) | 空想科學世界(暫名) | BANDAI | 價格未定 | AVG |
| | JBザ・スーパーバス | 超級巴士 | NGP | 價格未定 | ACT |
| | SUPERアメリカン・フットボール | 超級美式足球 | JALECO | 9980日圓 | SPT |
| | フェリシア | 法利西亞 | TONKIN HOUSE | 9900日圓 | RPG |
| | マサカリ伝説・スーパーRPG編 | 板斧傳說RPG編 | TONKIN HOUSE | 9900日圓 | RPG |
| | ファイナルファイト　タフ | FINAL FIGHT TOUGH | CAPCOM | 價格未定 | ACT |

# 96年1月以後發售遊戲

| 發售期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月 | 幼稚園戦記まだら | 幼稚園戰記 | DATAM POLYSEAR | 9800日圓 | ACT |
| | 牧場物語(仮題) | 牧場物語(暫名) | PACK-IN-VIDEO | 價格未定 | SLG |
| | シュラシュプール | 滑雪遊戲 | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | モンスタニア | MONSTERIA | PACK-IN-VIDEO | 10800日圓 | RPG |
| 2月 | あかずの間 | 空房 | VISIT | 9800日圓 | SLG |

# 96年發售遊戲

| 發售期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 96春 | アルナムの牙 | | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| 96夏 | 爆走兄弟レッツ&ゴー!!(仮題) | 爆走兄弟(暫名) | ASCII | 價格未定 | RCE |
| 96年 | HT & T　ドラゴンズ　ヘヴン | 龍天堂 | DATA EAST | 價格未定 | RPG |

# 發售日未定遊戲

| 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険 | 米洛大冒險 | HUDSON | 9800日圓 | RPG |
| ウルトラプロ麻雀(仮題) | 超級職業麻雀(暫名) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TBL |
| トムとジェリー2トムVSジェリー | 湯姆與謝利2 | ATLUS | 9900 | ACT |
| 蓬萊学園の冒険！～転校生スクランブル～(仮題) | 蓬萊學園之冒險(暫名) | J. WING | 12800 | RPG |
| ジャッジ・トレッド | 特警判官 | ACCLAIM JAPAN | 10900 | ACT |
| みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX | Fido Dido | KANEKO | 8800 | ACT |
| 天外魔境 ZERO | 天外魔境ZERO | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| 飛龍の拳プロ(仮題) | 飛龍之拳PRO(暫名) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| ファイティングアイスホッケー | 戰鬥冰上曲棍球 | COCONUT JAPAN | 9980 | SPT |
| バーチャルレイク | VIRTUAL LEG | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| 義経伝説 | 義經傳說 | ASCII | 9800 | RPG |
| ストーンプロテクターズ | 石頭保衛者 | KAMCO | 9800 | SLG |
| アルバートオデッセイ外伝　翼の記憶 | 歐拔外傳　翼之記憶 | SUNSOFT | 價格未定 | SLG |
| サウンドファンタジー | SOUND FANTASY | 任天堂 | 6800 | RPG |
| ジェリーボーイ2ちょっとあぶない遊園地 | 喞喱小子2 | EPIC SONYRECORD | 9500 | ACT |
| トールキンの指輪物語～第1話～ | 指輪物語～第一話～ | G AMUSEMENTS | 價格未定 | RPG |
| レナスⅡ－封印の使徒－ | 古代機械之記憶Ⅱ | ASMIK | 價格未定 | RPG |
| なんでも!?タイホマン | 逮捕人 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| パチ夫くんSPECIAL 3 | 彈珠夫彈珠物語3 | COCONUT JAPAN | 價格未定 | ETC |
| 元祖パチンコパチスロ2(仮題) | 元祖彈珠2(暫名) | COCONUT JAPAN | 價格未定 | ETC |
| シェラザード伝説ザ・プレリュード(仮題) | 西拉撒都傳說(暫名) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RPG |
| スーパースネーキー2 | SUPER SNAKE2 | 四次元 | 價格未定 | ACT |
| 無人島物語 | 無人島物語 | KSS | 價格未定 | RPG |
| スーパーゴルフダイジェスト | 超級哥爾夫球大賽 | 四次元 | 價格未定 | SPT |
| 鮫亀 | 鮫龜 | HUDSON | 價格未定 | STG |
| 海のぬし釣り(仮題) | 海岸垂釣(暫名) | PACK-IN-VIDEO | 價格未定 | ETC |
| ピノキオ(仮題) | PINOKIO(暫名) | CAPCOM | 價格未定 | ETC |
| ドナルドダックのマウイマラード(仮題) | 唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| ポカホンタス(仮題) | POKAHONDAS(暫名) | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| トイ・ストーリー | TOY STORY | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| スラムダンク・ショータイム | 男兒當入樽 | BANDAI | 價格未定 | SPT |
| プロ棋士人生シミュレーション　将棋の花道 | 將棋之花道 | ATLUS | 12800日圓 | TAB |
| 鬼神竜子ZENKI電影雷舞 | 鬼神童子　電影雷舞 | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| 機動戦士Zガンダム(仮題) | 機動戰士Z高達(暫名) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| 新機動戦記ガンダムW(仮題) | 新機動戰記高達W(暫名) | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| スーパーマリオRPG | 超級瑪莉奧RPG | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| スーパーファミリーゲレンデ | SUPER FAMILY練習場 | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| タワードリーム | TOWER DREAM | ASCII | 價格未定 | SLG |
| スーパードンキーコング2 | SUPER DONKY KONG | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| 3×3 EYES～獣魔奉還～ | 3×3EYES～獸魔奉還～ | BANPRESTO | 價格未定 | AVG |
| 魔法陣グルグル2(仮題) | 魔法陣2(暫名) | ENIX | 價格未定 | ACT |

# ● SATURN

## 9月發售遊戲

| 發售日 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 14日 | ブレイクスルー | BRAKE THROUGH | BMG VICTOR | 5800日圓 | PUZ |
| | レイヤーセクション | LAYER SECTION | TAITO | 5800日圓 | STG |
| 15日 | 将棋まつり | 將棋祭 | SETA | 9200日圓 | TAB |
| 22日 | ブルー・シカゴ・ブルース | 藍調芝加哥 | RIVERHILL SOFT | 7800日圓 | AVG |
| | ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～ | 大戰略 | SEGA | 7800日圓 | SLG |
| | マスターズ～遙かなるオーガスタ3～ | MASTER哥爾夫球3 | T&E SOFT | 5800日圓 | SPT |
| 29日 | QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～ | QUANTUM GATE I | GAGA | 5800日圓 | AVG |
| | 出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK | 兵鋒DELUXE DACK | KONAMI | 5800日圓 | STG |
| | STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～ | STEAMGEAR MASH | TAKARA | 6800日圓 | ACT |
| | メタルファイター MIKU | 重裝甲少女隊 | VICTOR | 6800日圓 | AVG |
| | ウイングアームズ～華麗なる撃墜王 | WINGARMS | SEGA | 5800日圓 | STG |
| | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | GOLDEN AXE THE DUEL | SEGA | 5800日圓 | FIG |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | 永世名人 | 永世名人 | KONAMI | 5300日圓 | TBL |
| | アイドル雀士スーチーパイRemix(18禁) | IDOL雀士 Remix(18禁) | JALECO | 6900日圓 | TBL |
| | 魔法の雀士ぽえぽえポエミィ | 魔法雀士 | IMAGINEER | 7800日圓 | TBL |
| | 信長の野望・天翔記 | 信長之野心・天翔記 | 光榮 | 9800日圓 | SLG |
| | 宝魔ハンターライム Perfect Collection | 寶 魔HUNTER Perfect Collection | ASMIK | 8800日圓 | AVG |
| | 天地無用!魎皇鬼ごらく CD-ROM for SEGA SATURN | 天地無用!魎皇鬼 | TUMEDIA | 7800日圓 | AVG |
| | シムシティ2000 | SIM CITY 2000 | SEGA | 5800日圓 | SLG |

# 10月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13日 | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(サラ・ブライアント) | VIRTUA FIGHTER CG 集 (SARA) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ジャッキー・ブライアント) | VIRTUA FIGHTER CG 集 (JACKY) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| 20日 | X-JAPAN Virtual Shock 001 | X-JAPAN Virtual Shock 001 | SEGA | 6800日圓 | ETC |
| 27日 | The PSYCHOTRONサイコトロン | The PSYCHOTRON | GAGA | 5800日圓 | AVG |
| | 占都物語その1 | 占都物語1 | CSK總合研究所 | 5800日圓 | ETC |
| | バーチャル オープン テニス | VIRTUAL OPEN TENNIS | IMAGINEER | 7800日圓 | SPT |
| 中旬 | ゲームの鉄人 THE 上海 | 遊戲鐵人 THE 上海 | SUNSOFT | 6800日圓 | PUZ |
| | ときめき麻雀パラダイス | 心 麻雀天堂 | リネット | 6800日圓 | TAB |
| 下旬 | キング・オブ・ボクシング | 拳擊之王 | VICTOR | 5800日圓 | SPT |
| | 燃えろ!! プロ野球 '95 DOUBLE HEADER | 職業棒球'95 | JALECO | 5800日圓 | SPT |
| | アメリカ横断ウルトラクイズ | 美國超級問答 | VICTOR | 價格未定 | ETC |
| | サンダーストーム & ロードブラスター | THUNDER STORM & ROAD BLASTER | エクゼコ | 6800日圓 | ACT |
| 10月 | ハングオン GP '95 | HANG ON'95 | SEGA | 5800日圓 | RCE |
| | ぷよぷよ通(2) | 噗喱方塊(2) | COMPILE | 4800日圓 | APUZ |
| | ルパン三世 THE MASTER FILE | 雷朋三世 | MIZUKI | 5800日圓 | ETC |
| | ただいま惑星開拓中! | 現在惑星開發中! | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | F1 Live Information | F1現場資料 | SEGA | 5800日圓 | RCE |
| | ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～ | 世界動物飼養選手體 | SEGA | 4800日圓 | APUZ |
| | セガインターナショナル ビクトリーゴール | 世嘉世界VICTORY GOAL | SEGA | 4800日圓 | SPT |

# 11月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 10日 | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(結城晶) | VIRTUA FIGHTER CG 集(結城晶) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(パイ・チェン) | VIRTUA FIGHTER CG 集(陳白) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| 17日 | 戦略将棋 至高の定跡 | 戰略將棋 至高之定跡 | E A VICTOU | 6800日圓 | TAB |
| 22日 | オフワールド・インターセプター エクストリーム | OFF WORLD. INTERCEPTOR EXTREME | BMG VICTOR | 5800日圓 | RCE |
| 24日 | バーチャコップ | VIRTUA COP | SEGA | 價格未定 | STG |
| 中旬 | おーちゃんのお絵かきロジック | 繪畫邏輯 | SUNSDFT | 4900日圓 | ETG |
| 下旬 | ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ | 銀河戰爭 | SUNSDFT | 價格未定 | FIG |
| 11月 | 峠 KING THE SPIRITS | 峠 KING THE SPIRITS | ATLUS | 5800日圓 | RCE |
| | ストリートファイターII ムービー | STREET FIGHTER II MOUIE | CAPCOM | 6800日圓 | FIG |
| | ジーコの考えるサッカー(仮題) | 薜高足球(暫名) | MIZUKI | 價格未定 | SPT |
| | シュトラール | SHOOT RALL | MEDIA EN-TERTAINMENT | 4800日圓 | ACT |
| | HAT TRICK HERO S | HAT TRICK HERO S | TAITOACT | 價格未定 | SPT |
| | 四柱推命ピタグラフ | 四柱推姐 | DATAM POLYSTAR | 5800日圓 | ETC |
| | ドラゴンボール Z超武鬥伝(仮題) | 龍珠Z超武鬥傳(暫名) | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| | クォヴァディス | QUOVIADIES | GLAMS | 6800日圓 | SRPG |

# 12月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8日 | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(影丸) | VIRTUA FIGHTER(影丸) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ウルフ・ホークィールド) | VIRTUA FIGHTER (WOLF) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CGポートレートシリーズ(ラウ・チェン) | VIRTUA FIGHTER(陳留) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| 22日 | テーマパーク | 標題公園 | E A VICTOR | 5800日圓 | SLG |
| 上旬 | 海底大戦争 | 海底大戰爭 | IMAGINEER | 6800日圓 | STG |
| 下旬 | 必殺パチンココレクション | 必殺彈珠全集 | SUNSOFT | 6800日圓 | ETC |
| 12月 | 湾岸デッドヒート | 灣岸 DEAD HEAT | PACK-IN-VIDEO | 價格未定 | RCE |
| | TOWER | TOWER | OPENBOOK | 6800日圓 | SLG |
| | 真・女神転生 デビルサマナー | 眞・女神轉生 | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | ダライアス外伝(仮題) | DARIOUS外傳(暫名) | TAITO | 5800日圓 | STG |
| | ダークセイバー | DARK SABER | CLIMAX | 價格未定 | RPG |
| | ROBO・PIT | ROBO・PIT | ALTRON | 價格未定 | FIG |
| | セガラリー・チャンピオンシップ | SEGA RALLY | SEGA | 價格未定 | RCE |
| | ゴジラ列島震撼 | 哥斯拉列島震撼 | SEGA | 4800日圓 | SCG |
| | CREATURE SHOCK | CREATURE SHOCK | DATA EAST | 6800日圓 | ACT |
| | カオス・コントロール | KHOAS CONTROL | VIRGIN | 價格未定 | ACT |
| | シーバスフィッシング | 海中垂釣 | VICTOR | 價格未定 | ETC |
| | 結婚～Marriage～ | 結婚 | 小學館PRODUCTION | 7500日圓 | SLG |
| | エコエコアザラク | EKO EKO AZARAK' | POLTORAM | 5800日圓 | ETC |

# 95年發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 95秋 | フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク! | FEDA | YANONAN | 價格未定 | SRPG |
| | X-MEN | X-MEN | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | プリンセスメーカー2 | PRINCESS MAKER2 | MICRO CABIN | 價格未定 | SLG |
| | プロ麻雀S | 職業麻雀S | ATHENA | 6800日圓 | TBL |
| | 堤督の決断II | 堤督之決斷II | 光榮 | 價格未定 | SLG |
| | スーパーリアル麻雀グラフィティ | 超級眞實麻雀 | SETA | 6800日圓 | TBL |
| 95冬 | BUG! | BUG! | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | NINKU－忍者－(仮題) | 忍空(暫名) | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | 闘神伝 S(仮題) | 鬥神傳S(暫名) | SEGA | 價格未定 | FIG |
| | 時空探偵 DD～幻のローレライ～ | 時空偵探DD | ASCII | 6800日圓 | AVG |
| | ときめきメモリアル～forever with you～ | 心跳回憶錄 | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | Jリーグ・プロサッカー クラブをつくろう!(仮題) | J LEAGUE職業足球(暫名) | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | ガーディアンヒーローズ | GUARDIAN HEROS | SEGA | 5800日圓 | ARPG |
| | GOTHAII・天空の騎士 | GOTHAII・天空騎士 | 光榮 | 價格未定 | SLG |
| | 天地無用!(仮題) | 天地無用!(暫名) | TOUMEDIA | 價格未定 | AVG |
| | ドラゴンフォース | DRAGON FORCE | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | ストリートファイター ZERO | STREET FIGHTER ZERO | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| 95年 | ガンバード | GUN BIRD | ATLUS | 5800日圓 | STG |
| | 金沢将棋 | 金澤將棋 | SETA | 7900日圓 | TBL |
| | ゼロヨンチャンプ Special(仮題) | ZERO 4 CHAMP Special(暫名) | MEDIA RING | 價格未定 | RCE |
| | パチンコ倶楽部 | 彈珠倶樂部 | I. S. C. | 價格未定 | ETC |
| | RAYMAN | RAYMAN | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |
| | ヴァンパイア | VAMPIRE | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| | バーチャレーシング サターン | VIRTUA RACING SATURN | TIME WARNER | 價格未定 | RCE |
| | 3Dポリゴン(仮題) | 3D POLYGON(暫名) | GAME ARTS | 價格未定 | SLG |

# 96年1月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12日 | バーチャファイター CGポートレートシソーズ(舜帝) | VIRTUA FIGHTER CG 集(舜帝) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CGポートレートシソーズ(リオン・ラファール) | VIRTUA FIGHTER CG 集 (LEO) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| 1月 | Defcon 5 | Defcon5 | MULTI SOFT | 5800日圓 | AVG |
| | アローン・イン・ザ・ダーク2 | ALONE IN THE DARK2 | E A VICTOR | 5800日圓 | AVG |
| | レインドロップス | RAIN DROPS | E A VICTOR | 價格未定 | AVG |
| | DEATH MASK | DEATH MASK | BANDI INTER-NATIONAL電腦工場 | 5800日圓 | ACT |
| | TECMO SUPER BOWL(仮題) | TECMO SUPER BOWL(暫名) | TECMO | ETC | SPT |

# 96年2月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 9日 | バーチャファイター CGポートレードシリーズ(シェフリ・マクワイルド) | VIRTUA FIGHTER CG 集 (JAFFET) | SEGA | 1280日圓 | ETC |
| 2月 | ZORK II(ゾーク・ワン) | ZORE I | 翔泳社 | 價格未定 | AVG |

# 96年3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月 | エアーズアドベンチャー | AIRS ADVANTURE | GAME STUDIO | 價格未定 | RPG |
| | 慶応遊撃隊2 | 慶應遊擊隊2 | VICTOR | 價格未定 | ACT |

# 96年發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 96春 | 大冒険セントエルモスの奇跡 | 大冒險 聖艾蒙之奇跡 | PAI | 6800日圓 | SRPG |
| | LUNAR(仮題) | LUNAR(暫名) | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| | ナイトストライカーS | NIGHT STRIKER S | BIG | 價格未定 | STG |
| | 斉天大戦〜孫悟空〜(仮題) | 齊天大戰〜孫悟空〜(暫名) | GLAMS | 價格未定 | SRPG |
| | 風水先生 | 風水先生 | HAMLET | 5800日圓 | SLG |
| | メタルブラック | METAL BLACK | BIG | 價格未定 | STG |
| | ファラドゥーン FARADOON | FARADOON | PIONEER LDC | 價格未定 | RPG |
| 96年 | AQUA WORD 海美物語 | 海美物語 | MIZUKI | 價格未定 | AVG |
| | サクセスストーソー | 成功故事 | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | コットン2 | COTTON 2 | SUCCESS | 價格未定 | STG |

# 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 行け！稲中卓球部 | 稻中桌球部 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | 未定 |
| レボリューション X | REVOLUTION X | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| エイリアン トリロジー | ALIEN三部曲 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | 未定 |
| アイドル雀士スーチーパイII(18禁) | IDOL雀士II(18禁) | JALECO | 價格未定 | TBL |
| ガーディアンフォース | GUARDIAN FORCE | SUCCESS | 價格未定 | STG |
| ファンタジーアース(仮題) | FANTASIAS(暫名) | SEGA | 價格未定 | RPG |
| モータルコンバットII 完全版 | 龍爭虎鬥II 完全版 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | FIG |
| 天外魔境外伝 第四の黙示録 | 天外魔境外傳 第四默示錄 | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| 北斗の拳 | 北斗之拳 | BANPRESTO | 價格未定 | AVG |
| ARENA(仮題) | ARENA(暫名) | SOFT BANK | 價格未定 | RPG |
| 囲碁(仮題) | 圍棋(暫名) | ASCII | 價格未定 | TBL |
| バーチャファイター2 | VIRTUA FIGHTER 2 | SEGA | 價格未定 | FIG |
| スターケイド | STAR.GATE | SEGA | 價格未定 | PUZ |
| NBAバスケットボール サターン | NBA籃球 SATURN | SEGA | 價格未定 | SPT |
| NHLホッケー サターン | NHL曲棍球 SATURN | SEGA | 價格未定 | SPT |
| ハイパーダービー(仮題) | HYPER打哰(暫名) | CSK綜合研究所 | 價格未定 | SPT |
| ハードコア | HARD CORE | VIRGIN | 價格未定 | STG |
| The 11th Hour 〜The 7th Guest II〜 | The llth Hour〜The 7th Guest II〜 | VIRGIN | 價格未定 | AVG |
| HOUSING | HOUSING | SUPER SOFT-WARE | 價格未定 | ETC |
| HOUSING CATALOG | HOUSING CATALOG | SUPER SOFT-WARE | 價格未定 | ETC |
| Super 301 S. Q.(仮題) | SUPER 301 S. Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| USドラッグチャンプ(仮題) | US貨車賽(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | RCE |
| V. R. 麻雀(仮題) | V. R. 麻雀(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | TBL |
| 重装機兵レイノス2(仮題) | 重裝機兵2(暫名) | NCS | 價格未定 | SLG |
| ダービースタリオン・サターン(仮題) | SATURN打哰(暫名) | ASCII | 價格未定 | ETC |
| 碁仙人(仮題) | 圍棋仙人(暫名) | J. WING | 價格未定 | TBL |
| 現代大戦略 Strikes(仮題) | 現代大戰略 | SYSTEM SOFT | 價格未定 | SLG |
| マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮題) | MASTER OF MONSTER(暫名) | SYSTEM SOFT | 價格未定 | RPG |
| パチンコファイタヲ(仮題) | 彈珠戰士 | PLAY STAGE | 價格未定 | ETC |
| 神罰 人生の意味 | 神罰 人生之意味 | GAINAX | 價格未定 | ETC |
| TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜 | TIZ〜東京昆蟲園地〜 | GENERAL | 價格未定 | ETC |
| ドラえもん(仮題) | 叮噹(暫名) | EPOCH社 | 價格未定 | ACT |
| 実戦パチスロ必勝SP | 實戰彈珠納勝法SP | SAMMY | 價格未定 | ETC |
| DX人生ゲーム(仮題) | DX人生遊戲(暫名) | TAKARA | 價格未定 | SLG |
| コブラ・ザ・サイコガン | 哥布拉 | TAKARA | 價格未定 | STG |
| 心霊呪殺師 太郎丸(仮題) | 心靈呪殺師 太郎丸 | TIME WARNER | 價格未定 | RPG |
| ソーラー・エクリプス(仮題) | SOLAR ECLIPES(暫名) | BMG VICTOR | 價格未定 | RPG |
| 3Dベースボール(仮題) | 3D BASEBALL(暫名) | BMG VICTOR | 價格未定 | SPT |
| レガシー・オブ・ケイン(仮題) | KEIN之遺產(暫名) | BMG VICTOR | 價格未定 | RPG |
| ザ・ホード | THE HOOD | BMG VICTOR | 價格未定 | RPG |
| GEX(ゲックス)(仮題) | GEX(暫名) | BMG VICTOR | 價格未定 | ACT |
| レジェンド・オブ・トア(仮題) | LEGEA〜 OF DOOR | SEGA | 價格未定 | RPG |
| ウイングコマンダーIII | WING COMMANDER III | E A VICTOR | 價格未定 | STG |
| ビューポイント | VIEW POINT | E A VICTOR | 5800日圓 | STG |
| マジックカーペット | 魔法毯 | E A VICTOR | 價格未定 | STG |
| ノバストーム | NOVA STORM | VICTOR | 價格未定 | STG |
| FIFA サッカー '96 | FIFA足球'96 | E A VICTOR | 5800日圓 | SPT |
| ファンタステップ | FANTASY TAPE | JALECO | 價格未定 | RPG |
| テラクレスタNEO | TERAKREST NEO | 日本物產 | 價格未定 | STG |
| 空想科学世界ガリバーボーイ | 空想科學世界 | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| 機動戦士ガンダム(仮題) | 機動戰士高達(暫名) | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| スラム ドラゴン | SLAM DRAGON | JALECO | 價格未定 | RPG |

# ● PLAY STATION

## 9月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8日 | 永世名人 | 永世名人 | KONAMI | 5300日圓 | ETC |
| | おーちゃんのお絵かきロジック | 繪畫邏輯 | SUNSOFT | 4900日圓 | PUZ |
| | BOXER'S ROAD | BOXER'S ROAD | NEW | 5800日圓 | SPT |
| 15日 | 宝魔ハンターライム Special Collection Vol. 2 | 寶魔 HUNTER Special Collectron Vol | ASMIK | 4900日圓 | AVG |
| | 信長の野望・覇王伝 | 信長之野心・霸王傳 | 光榮 | 6800日圓 | STG |
| 22日 | RAYMAN | RATMAN | UBI SOFT | 5800日圓 | ACT |
| | V-TENNIS | V-TENNIS | TONKIN HOUSE | 5800日圓 | SPT |
| | メタル ジャケット | METAL JACKET | PONY CANNON | 5800日圓 | ACT |
| | EXECTOR(エグゼクター) | EXECTOR | ARK SYSTEM WORK | 5300日圓 | STG |
| 29日 | ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック | 草蜢仔哈美 | SCK | 5800日圓 | ACT |
| | キング オブ ボウリング | 保齡之王 | COCONUT | 5800日圓 | SPT |
| | Jリーグサッカー プライムゴール EX | 日本職業足球聯賽 PRIME GOAL EX | NAMCO | 5800日圓 | SPT |
| | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | 兵鋒 DELUXE PACK | KONAMI | 5800日圓 | STG |
| | 三国志IV | 三國志IV | 光榮 | 10800日圓 | SLG |
| | EMITバリューセット | EMIT | 光榮 | 15800日圓 | ETC |
| | 対局将棋[極] | 對局將棋[極] | LOG | 6800日圓 | TBL |
| | ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター | 世界彈珠機模擬器 | FORUM | 5800日圓 | ETC |
| | 新日本プロレスリング鬥魂烈伝 | 新日本摔角 鬥魂烈傳 | TOMMY | 5800日圓 | FIG |
| 下旬 | ウィザードリィVII ガーディアの宝珠 | 魔法師VII | SCE | 價格未定 | RPG |
| 9月 | サラブレッドブリーダーIIプラス | 名種馬繁殖II PLUS | ECT | 6200日圓 | STG |

## 10月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | HYPERフォーメーションサッカー | HYPER FORMATION SOCCER | HUMAN | 5800日圓 | SPT |
| | トータル エクリプス ターボ | TOTAL ECCIPES TURBO | BMG VICTOR | 5800日圓 | STG |
| | The鬼退治〜目指せ！二代目桃太郎〜 | 治鬼〜目標！第二代桃太郎〜 | 日本-SOFTWARE | 5800日圓 | TBL |
| 27日 | 海底大戦争 | 海底大戰爭 | XING | 5800日圓 | STG |
| | ぱいるあっぷ・まーち | PILE-UP MATCH | ブロンードユニ | 5800日圓 | SLG |
| | 四柱推命ピタグラフ | 四柱推命 | DATAM POLYSTAR | 5800日圓 | ETC |
| | 卒業IIネオ・ジェネレーション | 卒業II | RIVERHILL SOFT | 5800日圓 | SLG |
| 中旬 | ゲームの鉄人 THE上海 | 遊戲鐵人 THE上海 | SUNSOFT | 6800日圓 | PUZ |
| 下旬 | ダークシード | DARK SEED | GAGA | 5800日圓 | AVG |
| | 燃えろ!! プロ野球 '95 DOUBLE HEADER | 職業精神'95 | JALECO | 5800日圓 | SPT |
| | 占都物語 その1 | 占都物語 1 | 東北新社 | 5800日圓 | ETC |
| | 井出洋介の麻雀家族 | 井出洋介的麻雀家族 | SETA | 6500日圓 | TBL |
| | サンダーストーム&ロードブラスター | THUNDER STORM &ROAD BLASTER | エクセゴ | 6800日圓 | AVG |
| 10月 | 豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 | 豪血寺一族2 | ATLUS | 5800日圓 | FIG |
| | ただいま惑星開拓中！ | 現在惑星開發中！ | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | 藤丸地獄変 | 藤丸地獄變 | SCE | 6000日圓 | SRPG |

# 11月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10日 | 負けるな！魔剣道2〜決めろ妖怪総理大臣〜 | 魔劍道2 | DATAM DOLYSTAR | 5800日圓 | FIG |
| | NIGHTHEAD－ザ・ラビリンスー | NIGHTHEAD | FUJI TELEVISION | 5800日圓 | AVG |
| 17日 | 戦略将棋　至高の字跡 | 戰略將棋　至高之定跡 | E A VICTOR | 6800日圓 | TBL |
| 22日 | ナムコミュージアム　Vol. 1 | NAMCO協物館　Vol. 1 | NAMCO | 5800日圓 | ETC |
| 24日 | ブルー・シカゴ・ブルース | 藍調芝加哥 | RIVERHILL SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | アローン・イン・ザ・ダーク2 | ALONE IN THE DARK 2 | E A VICTOR | 5800日圓 | AVG |
| 上旬 | パーフェクト　ゴルフ | 完美哥爾夫球 | SETA | 7900日圓 | SPT |
| 中旬 | ミラクルワールド | 神奇世界 | VISIT | 5800日圓 | RPG |
| 下旬 | 必殺パチンコステーション | 必殺彈珠STATION | SUNSOFT | 6800日圓 | ETC |
| | オセロワールドII　夢と未知への挑戦 | 奥賽羅世界 I | TSUKUTA ORIGINAL | 5800日圓 | TAB |
| | REVERTHION | REVERTHION | TECNO SOFT | 價格未定 | ACT |
| | 土器王紀 | 土器王紀 | BANPRESTO | 5800日圓 | AVG |
| 11月 | 将棋　女流名人戦 | 將棋　女流名人戰 | SETA | 8500日圓 | TBL |
| | A1将棋(仮題) | AI將棋(暫名) | SOFT BANK | 6800日圓 | TBL |
| | ストリートファイターII　ムービー | STREET FIGHTER ZERO | CAPCOM | 6800日圓 | FIG |
| | 通天閣 | 通天閣 | SME | 5800日圓 | STG |
| | ウルフファング | WOLF FANG | XING | 價格未定 | STG |
| | TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜 | TIZ〜東京昆蟲園地〜 | GENERAL | 價格未定 | ETC |
| | ブレイクスルー | BREAK THRU | 翔泳社 | 5800日圓 | RPG |
| | オフワールド・インターセプター　エクストリーム | OFF WORLD. INTER-CEPTOR EXTBMG VICTOR | REME | 5800日圓 | RPG |
| | 水滸演武 | 水滸演武 | DATA EAST | 5800日圓 | FIG |

# 12月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15日 | ザ・心理ゲーム | THE・心理遊戲 | VISIT | 5800日圓 | ETC |
| 22日 | テーマパーク | 標題公園 | E A VICTOR | 5800日圓 | SLG |
| 上旬 | DEATH MASK | DEATH NASK | BANDAI INTER-NATIONAL電腦工場 | 8800日圓 | ACT |
| 中旬 | キュイーン | QUIN | MEDIA | 5800日圓 | ETC |
| 下旬 | オーガリアン・亜人伝 | 亞人傳 | VISUAL ARTIST OFFICE | 價格未定 | ETC |
| 12月 | キリーク・ザ・ブラッド2 | KILLER THE BLOOD2 | SME | 5800日圓 | ACT |
| | 祇園花 | 祇園花 | 日本物產 | 5800日圓 | ETC |
| | 世界地図の読み方 '96(仮題) | 世界地圖閱讀法'96(暫名) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | NINKU－忍空－ | 忍空 | TOMMY | 5800日圓 | ACT |
| | ROBO・PIT | ROBO. PIT | ALTRON | 價格未定 | FIG |
| | ニチブツアーケードクラシックス(仮題) | 日本物產街機經典(暫名) | 日本物產 | 5800日圓 | ETC |
| | CARNAGE HEART | CARNAGE HEART | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | HORNEDOWL | HORNEDOWL | SCE | 價格未定 | ETC |
| | CREATURE SHOCK | CREATURE SHOCK | DATA EAST | 6800日圓 | ACT |
| | カオス・コントロール | KHOAS CONTROL | VIRGIN | 價格未定 | ACT |
| | エコエアザラク | EKO EKO AZARAK | POLYGUAM | 價格未定 | ETC |
| | 矢追純一極秘プロジェトUFOを追え | 矢追純一極秘PROJECT 追尋UFO | 日本CLARY | 7500日圓 | SLG |
| | アルナムの牙〜獣族十二神従伝説〜 | 亞娜姆之牙 | RIGHT STUFF | 價格未定 | AVG |

# 95年發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 95秋 | ときゆきメモリアル〜forever with you〜 | 心跳回憶錄 | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | ときゆきメモリアル〜forever with you〜〈限定版〉 | 心跳回憶錄〈限定版〉 | KONAMI | 9800日圓 | SLG |
| | フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク！ | FEDA | YANOMAN | 價格未定 | RPG |
| | 幻想水滸伝 | 幻想水滸傳 | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | ヴァンパイア | VIMPIRE | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | ビヨンド・ザ・ビヨンド | BEYOND THE BEYOND | SCE | 5800日圓 | RPG |
| | A・IV・EVOLUTION GLOBAL | A IV | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| 95冬 | うえるかむはうす | WELL COME HOUSE | GUEST | 價格未定 | AVG |
| | クーロンズ・ゲート | COULOMBS GATE | SME | 價格未定 | ACT |
| | レイ・トレーサー | LAY TRACER | TAITO | 價格未定 | RCE |
| | 時空探偵 DD〜幻のローライ〜 | 時空偵探DD | ASCII | 6800日圓 | AVG |
| | 怪獣戦記 | 怪獸戰記 | PRODUCES | 價格未定 | RPG |
| | TEAM 47 GOMAN | TEAM 47 GOMAN | COCONUT JAPAN | 價格未定 | FIG |
| | 新リッジレーサー(仮題) | 新RIDGE RACER(暫名) | NAMCO | 價格未定 | RCE |
| | キャラクシアン(仮題) | GALAXIAN 3(暫名) | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | 実況チャンピオンレスラー | 實況摔角錦標賽 | TAITO | 價格未定 | RCE |
| | エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール | ANGEL GRAFFITI | COCONUT JAPAN | 價格未定 | SLG |
| | ザ・ファイヤーメン2　ピート＆ダニー | THE FIREMAN 2 | HUMAN | 價格未定 | ACT |
| | スナッチャー | SNATCHER | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | SIDEWINDER | SIDEWINDER | ASMIK | 5800日圓 | SLG |
| | ストリートファイター ZERO | STREET FIGHTER ZERO | COPCOM | 價格未定 | FIG |
| | 戦門国家 | 戰門國家 | SCE | 5800日圓 | SLG |
| | STRIKER〜ワールドカップレミアムステージ〜 | STRIKER | COCONUT JAPAN | 價格未定 | SPT |
| 95年 | ガンバード | GUN BIRD | ATLUS | 5800日圓 | STG |
| | Not Treasure Hunter | Not Treasure Hunter | ACTIART | 價格未定 | AVG |
| | がんばれ森川君2号 | 努力　森川君2號 | SCE | 5800日圓 | SLG |
| | ポポロクロイス物語 | 波洛古羅斯物語 | SCE | 6000日圓 | RPG |
| | レッド・プラズム(仮題) | RED PRISUM(暫名) | SCE | 價格未定 | RPG |
| | 1950アメリカンドリーム | 1950美國之夢 | SCE | 5800日圓 | ETC |
| | サクセスストーリー | 成功故事 | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | りがらしみきおのスカイゴルケット | CORRUGATED | 日本の倶楽部(仮題) | 價格未定 | SPT |
| | 日本の倶楽部(仮題) | 日本俱樂部(暫名) | ZOOMICS | 價格未定 | ETC |
| | ハイパーツアー | HYPER TOUR | スリーデ | 價格未定 | SPT |
| | タイブレーク | TIE BRAKE | バデー | 價格未定 | SPT |
| | ゼロヨンチャンプ PLUS(仮題) | ZERO 4 CHAMP PLUS(暫名) | MEDIA RING | 價格未定 | RCE |
| | パチンコ倶楽部 | 彈珠俱樂部 | ISC | 價格未定 | ETC |
| | 黄昏の国のオード | 黃昏之國奧圖 | TONKIN HOUSE | 價格未定 | RPG |
| | Dの食卓－コンプリート　グラフィックスー | D之食桌 | ACCLAIM JAPAN | 8800日圓 | AVG |

# 96年1月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月 | ディスクワールド | DISC WORLD | MEDIA | 4800日圓 | RPG |
| | Defcon 5 | Defcon5 | MULTISOFT | 5800日圓 | SLG |
| | 蜃気楼回廊 | 唇氣樓回廊 | PLAY STAGE | 價格未定 | AVG |
| | ビューポイント | VIEW POINT | E A VICTOR | 5800日圓 | STG |
| | FIFAサッカー '96 | FIFA足球 '96 | E A VICTOR | 5800日圓 | SPT |
| | ハイオクタン | HIGH OCTANE | E A VICTOR | 5800日圓 | RPG |
| | でろーんデロデロ(仮題) | DELOON(暫名) | TECMO | 價格未定 | ETC |

# 96年2月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2月 | ZORK I(ゾーク・ワン) | ZORK I | 翔泳社 | 價格未定 | AVG |
| | 優駿伝説(仮題) | 優駿傳說(暫名) | 日本物產 | 6800日圓 | AVG |
| | シェルショック(仮題) | SHELL SHOCK(暫名) | E A VICTOR | 5800日圓 | STG |
| | ウイングコマンダーIII | WING COMMANDER III | E A VICTOR | 價格未定 | STG |
| | PGA TOUR GOLF '96 | PGA TOUR GOLF '96 | E A VICTOR | 6800日圓 | SPT |
| | ロードラッシュ | ROAD RUSH | E A VICTOR | 5800日圓 | RCE |

# 96年3月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月 | デットヒートロード(仮題) | DEAD HEAT ROAD(暫名) | 日本物產 | 5800日圓 | RCE |
| | 鉄拳2(仮題) | 鐵拳2(暫名) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | ショックウェーブ　アサルト | SHOCK WAVE | E A VICTOR | 6800日圓 | RPG |
| | 刻命館(仮題) | 刻命館(暫名) | TECMO | 價格未定 | STG |

# 96年發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 96春 | マクロス　デジタル　ミッション VF-X(仮題) | MACROSS DIGITAL MISSION VF-X(暫名) | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |
| | 東京　SHADOW | 東京SHADOW | TAITO | 價格未定 | AVG |

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| | ジャンピング フラッシュ2・アロハ男爵大弱りの巻(仮題) | JUMPING FLASH 2 | SCE | 價格未定 | ACT |
| | トランスポートタイクーン | TRANSPORT TYCOON | 伊藤忠 | 價格未定 | SLG |
| | ヒロイン・ドリーム | 英雌夢 | MAP JAPAN | 價格未定 | SLG |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | 亞娜姆之翼 | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| | 究極の倉庫番(仮題) | 究極倉庫番(暫名) | 伊藤忠 | 價格未定 | PUZ |
| | テンション(仮題) | TENSION(暫名) | VAP | 價格未定 | PUZ |
| 96年 | APACHE(アパッチ)(仮題) | APACHE(暫名) | GUST | 價格未定 | SLG |
| | 火竜娘 一柳 夕官一(男性版) | 火龍娘 一柳 判官一(男性版) | GUST | 價格未定 | SLG |
| | 火竜娘 一高 悠環一(女性版) | 火龍娘 一高 悠環一(女性版) | GUST | 價格未定 | AVG |
| | SUPER 301 S. Q.(仮題) | SUPER 301 S. Q.(暫名) | 日本物産 | 價格未定 | AVG |
| | メール・プラーナ | MALE. PURANA | GUST | 價格未定 | SLG |
| | プリンセスメーカー3 | PRINCESS MAKER 3 | SCE | 價格未定 | SLG |
| | ホーム ドクター(仮題) | 家庭醫生(暫名) | SUCCESS | 價格未定 | SLG |
| | LIPROS | LIPROS | VISUAL ARTIST OFFICE | 價格未定 | 未定 |
| | ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ | 奇異兵鋒 | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | C1 CIRCUIT | C1 CIRCUIT | IMPACTS | 價格未定 | RPG |
| | TURF HERO(仮題) | TURF HERO(暫名) | TECMO | 價格未定 | RCE |
| | MONSTER FARM(仮題) | 怪獸農場(暫名) | TECMO | 價格未定 | ACT |
| | プロキッズ | PRO KIDS | ATHENA | 5800日圓 | SLG |
| | ファミリーゲームス～アテナの家庭盤～(仮題) | 家庭遊戲(暫名) | ATHENA | 5800日圓 | ACT |
| | THE RING OF THE ABOMINATE REALM(仮題) | THE RING OF THE ABOMINATE REALM(暫名) | ATHENA | 6800日圓 | SLG |

# 發售日未定遊戲

| 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 行け!稲中卓球部 | 稻中桌球部 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | SPT |
| レボリューション X(仮題) | REVOLUTION X(暫名) | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | SLG |
| エイリアン トリロジヲ | ALIEN之部曲 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | ACT |
| 天地無用!(仮題) | 天地無用(暫名) | XING | 價格未定 | AVG |
| TOWER | TOWER | OPEN BOOK | 6800日圓 | SLG |
| Extreme Power(仮題) | 至高大量(暫名) | PROFIRE | 價格未定 | SPT |
| アルナムの弁当～牙と翼でてんこもり～ | 亞娜姆之弁當 | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| エキスパート(仮題) | EXPECT(暫名) | 日本物産 | 5800日圓 | ACT |
| アイドル雀士スーチパイII(仮題) | IDOL雀士II(暫名) | JALECO | 價格未定 | TAB |
| RPGツクール(仮題) | 自製RPG | ASCII | 價格未定 | RPG |
| トワイライシンドローム | 迷離從合症 | HUMAN | 5800日圓 | AVG |
| チョロQ(仮題) | CHYORO Q(暫名) | TAKARA | 價格未定 | RCE |
| フィッシュ・アイズ | FISH EYE | PACK-IN-VIDEO | 價格未定 | ETC |
| メタモルパニック DOKIDOKI 妖魔バスターズ | 變形危機 | FAMILY SOFT | 5800日圓 | AVG |
| ハイパー囲碁 | HYPER圍棋 | ASK | 價格未定 | TBL |
| メルティランサー | MELTILANSER | BREAVE | 價格未定 | SLG |
| BOUNTY ARMS | BOUNTY ARMS | DATA EAST | 6800日圓 | ACT |
| 囲碁PS(仮題) | 圍棋PS(暫名) | ASCII | 價格未定 | TBL |
| スターフライトファンタジー(仮題) | STAR FRIGHT FANTASY(暫名) | TAITO | 價格未定 | RPG |
| Super Racer(仮題) | Super Racer(暫名) | ピーブィ | 價格未定 | RCE |
| ハエ男のスターツアー(仮題) | 蒼蠅人的星際之旅(暫名) | ピーブィ | 價格未定 | AVG |
| ブルーフォレスト物語(仮題) | 藍森林物語(暫名) | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| The 11th Hour ～The 7th Guest II～ | The 11th Hour ～The 7th Guest II～ | VIRGIN | 價格未定 | AVG |
| ダービースタリオンPS(仮題) | 打呷大賽PS(暫名) | ASCII | 價格未定 | ETC |
| 英語の鉄人 センター試験トライアル | 英語鐵人 | SCE | 價格未定 | ETC |
| カジノスペシャル(仮題) | CASINO SPECIAL(暫名) | COCONUT JAPAN | 價格未定 | TBL |
| ライブ・リミックス | LIFE REMIX | PROFIRE | 價格未定 | SLG |
| モトクロス(仮題) | 越野賽車 | COCONUT JAPAN | 價格未定 | RPG |
| RACE DRIVIN' a Go! Go! | 模擬駕駛 | TIME WARNER | 價格未定 | RCE |
| 3D ゴルフ(仮題) | 3D 哥爾夫球(暫名) | SCE | 價格未定 | SPT |
| SPACE 2109(仮題) | SPACE 2109(暫名) | PROFIRE | 價格未定 | AVG |
| バトルオブ……?(仮題) | BATTLE OF……?(暫名) | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| バーチャルリモコン(ヘリポートエ) | VIRTUAL REMOTE CONTROL | TTT | 價格未定 | SLG |
| X-MEN | X-MEN | CAPCOM | 價格未定 | FIG |
| カポール・スクリーン | COUPLE. SCREEN | SCE | 價格未定 | RPG |
| 大地の子供達～マーセルヴァの杖～ | 大地孩子 | MARKS 5 | 價格未定 | RPG |
| 東京ダンジョン | 東京DUNGEON | 角川書店 | 價格未定 | SLG |
| 野球ゲーム(仮題) | 野球遊戲(暫名) | PROFIRE | 價格未定 | SPT |
| ドラえもん(仮題) | 叮噹(暫名) | EPOCH社 | 價格未定 | AVG |
| FLY(仮題) | FLY(暫名) | MDS | 價格未定 | AVG |
| ちびまる子ちゃん(仮題) | 國子小寶貝(暫名) | TAKARA | 5800日圓 | ACT |
| DX人生ゲーム(仮題) | DX人生遊戲(暫名) | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| コブラ・ザ・サコガン | 哥布拉 | TAKARA | 價格未定 | STG |
| ソーラー・エクリプス(仮題) | SOLAR ECRIPES(暫名) | BGG VICTOR | 價格未定 | STG |
| 3Dベースボール(仮題) | 3D棒球(暫名) | BGG VICTOR | 價格未定 | SPT |
| レガシー・オブ・ケイン(仮題) | KEIN之遺產(暫名) | BGG VICTOR | 價格未定 | RPG |
| PS版ファミスタ(仮題) | PS版FAMISTAR | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| マジックカーペット | 魔法毯 | E A VICTOR | 價格未定 | ACT |
| PS麻雀(仮題) | PS版麻雀 | NAMCO | 價格未定 | TBL |
| ZXE-D(ゼクシード) | ZXE-D | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| アーク ザ ラッド2 | ARC THE LAD2 | SCE | 價格未定 | RPG |
| ファンタステップ | FANTASY TAPE | JALECO | 價格未定 | AVG |
| クマのプー太郎 空はピンクだ!全員集合!!(それダメっす) | 熊之豬太郎 | 小學館PRODUCTION | 價格未定 | ACT |
| アリーナ(仮題) | 亞莉拿(暫名) | SOFT BANK | 價格未定 | RPG |
| スラム ドラゴン | SLAM DRAGON | JALECO | 價格未定 | ACT |
| CRW/カウンターレヴォリューションウォー | CRW | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | RCE |
| バイオハザード | BIO HAZARD | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| シムシティ2000 | SIMCITY 2000 | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| 第4次スーパーロボット大戦 S | 第4次超級機械人大戰S | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| 鬥神伝2 | 鬥神傳2 | TAKARA | 價格未定 | FIG |
| ギャラクシーファイト・ユニバーサル・ウォリアーズ | 銀河戰爭 | SUNSOFT | 價格未定 | FIG |
| ビクトリーショット(仮題) | VICTORY SHOOT | VAP | 價格未定 | STG |
| 詰碁(仮題) | 詰基 | VAP | 價格未定 | TBL |
| ルパン三世 カリオストロの城(仮題) | 雷朋三世 | ASMIK | 價格未定 | SLG |
| WOLKENKRATZER一審判の塔一 | WOLKENKRATZER一審判之塔一 | ASMIK | 價格未定 | RPG |
| HARD ROCK CAB | HAKD ROCK CAB | ASMIK | 價格未定 | ACT |
| キャプテン翼J(仮題) | 足球小將J(暫名) | BANDAI | 價格未定 | SPT |
| ウイニングポストEX | WINNING POST EX | 光榮 | 價格未定 | ETC |
| 三国志英傑伝 | 三國志英傑傳 | 光榮 | 價格未定 | SLG |
| 太閤立志伝II | 太閤立志傳II | 光榮 | 價格未定 | SLG |

# ● 3DO

## 9月發售遊戲

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8日 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | ALONE IN THE DARK2 | E A VICTOR | 6800日圓 | AVG |
| 14日 | フロポンワールド(仮題) | FROPON WORLD(暫名) | WARP | 6800日圓 | ETC |
| | Sword & Sorcery | Sword&Sorcery | MICRO CABIN | o800日圓 | RPG |
| | ballz(ボールズ)the director's cut | ballz | BMG VICTOR | 6800日圓 | ACT |
| | EMIT Vol. 3 私にさよならを | EMIT | 光榮 | 8800日圓 | ETC |
| | A1将棋 | AI將棋 | TAITO | 8800日圓 | TBL |
| 22日 | デイドラス～エピソード1:難破船のエイリアン～ | 難破船的異形 | HATNET | 9800日圓 | AVG |
| | ペペロン村の四季 | 比比龍村的四季 | 丸紅/MEDIA VISION | 7800日圓 | ETC |
| | Tetsujin RETURNS | Tetsujin RETURNS | SYNERGY幾何學 | 7800日圓 | ACT |
| | パーフェクトワールド | 完美世界 | E A VICTOR | 5900日圓 | ACT |
| 中旬 | プロスタジアム | 職業球場 | SANYO | 5800日圓 | SPT |
| 9月 | ライズ オブ ザ ロボッツ | 最後機械人 | MACTI SOFT | 8800日圓 | ACT |
| | キングダム | 帝國 | INTER PLAY | 價格未定 | AVG |
| | クレーファイターII | GREY FIGHTERII | INTER PLAY | 價格未定 | ACT |

## 10月發售遊戲

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13日 | AQUA WORLD 海美物語 | 海美物語 | MIZUKI | 5800日圓 | SLG |
| 18日 | 麻雀狂時代 コギャル放課後編(18禁) | 麻雀狂時代(18禁) | MICRONET | 9800日圓 | TBL |
| 20日 | テレビのツボ | 電視的要害 | ALADDIN工房 | 6800日圓 | AVG |
| | 未来少年コナ デジタルライブラリー | 高立的未來世界 | EANDAI VISUAL | 6800日圓 | ETC |
| | シンジケート | 銀行集團 | E A VICTOR | 5900日圓 | SLG |
| 27日 | 占都物語 その1 | 占都物語 1 | ARIADNE MEDIA | 5800日圓 | ETC |
| | Jリーグ バーチャルスタジアム '95 | J IEAGUE 立體球場'95 | E A VICTOR | 5900日圓 | SPT |
| 10月 | ゴールFH | GOAL FH | カロッツエリア JAPAN | 7800日圓 | SPT |
| | ブレードフォース | BLADE FORCE | STUDIO 3DO | 6800日圓 | STG |
| | F1GP in 3DO | F1GP in 3DO | PANNY CANNON | 7800日圓 | RCE |

# 11月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2日 | ダイナノーツニダイノは宇宙飛行士ニ | DYNANOGE | E A VICTOR | 5900日圓 | ETC |
| 10日 | ブラッド エンジェルス | 血天使 | E A VICTOR | 5900日圓 | SLG |
| 24日 | ブルー・シカゴ・ブルース | 藍調芝加哥 | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | AVG |
| | プロ野球バーチャルスタジアム | 職業棒球 立體球場 | E A VICTOR | 價格未定 | SPT |
| 上旬 | N. O. B.(ノブ) | N. O. B. | SANYO | 6800日圓 | SLG |
| 11月 | ストリートファイターII ムービー | STREET FIGHTER II MOVIE | CAPCOM | 6800日圓 | FIG |
| | キリングタイム | KILLING TIME | STUDIO 3DO | 6800日圓 | ACT |
| | 卒業II SPECIAL | 卒業II | SHAR ROCK | 7800日圓 | SLG |
| | お姉さんといっしょ！着せ替えパラダイス | 穿衣天堂 | B S | 6800日圓 | RPG |

# 12月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 15日 | DOOM | DOOM | E A VICTOR | 5900日圓 | ACT |
| 22日 | PGA TOUR GOLF '96 | PGA TOUR GOLF '96 | E A VICTOR | 6800日圓 | SPT |
| | ウイングコマンダーIII | WING COMMANDER III | E A VICTOR | 價格未定 | SLG |
| 上旬 | ものしり自遊学～小倉百人一首編～ | 知識淵博自學遊～小倉百人一首編～ | 神鋼HUMAN CREATE | 7800日圓 | ETC |
| 12月 | TOWER | TOWER | OPEN BOOK | 6800日圓 | SLG |
| | ブルーフォレスト物語～風の封印～ | 藍森林物語 | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |

# 95年發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 95秋 | ポリスノーツ | POLICE NOGE | KONAMI | 7800日圓 | AVG |

# 96年1月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月 | Defcon 5 | Defcon 5 | MULTI SOLF | 6800日圓 | STG |
| | V ゴールサッカー(仮題) | V GOAL SOCCER(暫名) | TECMO | 價格未定 | SPT |
| | キャプテンクエーザー | CAPTAIN QUESTER | STUDIO 3DO | 6800日圓 | AVG |
| | レインドロップス | RAIN DROPS | E A VICTOR | 5900日圓 | AVG |

# 96年3月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月 | フォーズ・オブ・アリ(仮題) | FORCE OF ALI(暫名) | E A VICTOR | 7800日圓 | AVG |

# 96年發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 96春 | 誕生(仮題) | 誕生(暫名) | SHAR ROCK | 7800日圓 | SLG |
| 96年 | Dの食卓2 | D之食桌2 | WARP | 8800日圓 | AVG |

# 發售日未定遊戲

| 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| キッズTV | KIDS TV | STUDIO 3DO | 價格未定 | AVG |
| バトルスポーツ | 戰鬥運動 | STUDIO 3DO | 價格未定 | SPT |
| スターファイター | STAR FIGHTER | STUDIO 3DO | 價格未定 | STG |
| 横町4丁目おばけ屋敷 | 橫町4丁目的鬼屋 | WARP | 4800日圓 | SLG |
| ドラゴン・ロア | DRAGON ROA | MULTI SOLF | 價格未定 | RPG |
| The 11th Hour ～The 7th Guest II～ | The 11th Hour ～The 7th Guest II～ | VIRGIN | 價格未定 | AVG |
| ナオコとヒデ坊 算数の天才3 | 數學天才3 | 學覆 | 3980日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 漢字の天才2 | 漢字天才2 | 學覆 | 3980日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 漢字の天才3 | 漢字天才3 | 學覆 | 3980日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 国語の天才1 | 國語(日語)天才1 | 學覆 | 3980日圓 | ETC |
| ミステリアス・タロット | 神秘的TAROT | JALECO | 價格未定 | ETC |
| 飯田譲治ナイトメア インタラクティブ Moon Cradle 異形の花嫁 | 飯田讓治之惡夢 | PACK-IN-VIDEO | 價格未定 | AVG |
| プロレス(仮題) | 職業摔角 | ナツメ | 價格未定 | SPT |
| ハウスキーパー(仮題) | HOUSE KEEPER(暫名) | HUMMING BIRD | 價格未定 | ACT |
| CASPER | 鬼馬小靈精 | INTER PLAY | 價格未定 | AVG |
| サイベリア | CYPELIA | INTER PLAY | 價格未定 | AVG |
| バーチャルプール | VIRTUAL POOL | INTER PLAY | 價格未定 | ETC |
| WATER WORLD | 未來水世界 | INTER PLAY | 價格未定 | ACT |
| PO'ed | PO'ed | STUDIO 3DO | 價格未定 | STG |
| えいごでGO！ | 邁向光榮 | 學習研究社 | 5800日圓 | ETC |

# ●NEO. GEO

# 9月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 29日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 (CD-ROM) | 拳王'95 | SNK | 8800日圓 | FIG |
| | パルスター | PUZZLER | AICOM | 32000日圓 | PUZ |

# 10月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 6日 | 将棋の達人 (CD-ROM) | 將棋之強者 | ADK | 價格未定 | TBL |
| 20日 | ADKワールド (CD-ROM) | ADK世界 | ADK | 6800日圓 | ELEB |
| 10月 | ソニックウイングス 3 | SONIC WINGS 3 | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | STG |
| | メタルスラッグ | METAL SLUG | NASCA | 價格未定 | STG |
| | ステークスウィナー | STAKE SWANER | SAURUS | 價格未定 | ETC |
| | パルスター (CD-ROM) | PUZZLER | AICOM | 價格未定 | PUZ |

# 11月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月 | ソニックウイングス 3 (CD-ROM) | SON WINGS 3 | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | STG |
| | メタルスラッグ (CD-ROM) | METAL SLUG | NASCA | 價格未定 | STG |
| | ステークスウィナー (CD-ROM) | STACK SWANER | SAURUS | 價格未定 | ETC |

# 12月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月 | 超鉄ブリキンガー | 超鐵BRAKER | SAURUS | 價格未定 | STG |
| | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝(CD-ROM)(仮題) | 眞說侍魂 武士道烈傳(暫名) | SNK | 價格未定 | RPG |

# 96年1月發售遊戲

| 日期 | 遊戲名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1月 | 超鉄ブリキンガー(CD-ROM) | 超鐵BRAKER | SAURUS | 價格未定 | STG |
| | QP(CD-ROM) | QP | SAURUS | 價格未定 | ETC |




GAME PLAYERS各編輯：

你們好嗎？又係我野貓呀，今次剛剛睇完第五期，除咗有D意見外，還有就係小弟寫咗一篇稿，希望你們能刊登，最後又係嗰句，以下意見，如有得罪，敬請原諒。

講番意見啦，基本上貴刊已很好，且亦很接受讀者的意見，第五期的平衡度亦很好（即新GAME、攻略、專欄的版位數量），而全書的最大缺點圖片變成黑白亦徹底改善，亦沒有甚麼不滿了。

第五期最大改變的地方要算是新GAME中的那些表示甚麼機種，甚麼類形等的那些符號，這些確實是很有創意，有別樹一格的感覺，但「遊戲性質」和「其他」的用色和字形一樣就較難分別，而且很難看清楚D字，不過用現在流行的3D來設計，的確是很好。

新GAME介紹PS的《J. LEAGUE》的方式幾新鮮，不過除咗貴刊作者，漫畫主筆外，亦可由機舖老闆，機迷評埋隻GAME，此形式有D似「無責任新GAME評壇」。新GAME中《J. LEAGUE》，《魔界之泉》和《神勇飛鷹俠》似攻略過多過介紹新GAME，而《KOF'95》的招式就已在第四期講過，講多次仲佔咁多版位就有點離譜，這些都是希望改善的。

攻略方面，看來貴列是希望以攻略作全書重點，即然這樣，就希望貴刊繼續努力，寫詳細的攻略，而像惡魔城XX的ACT GAME，其實亦可介紹故事內容，因為這樣可令玩者更投入。

STREET FAXER改咗形式，不過無損其內容。而無責任新GAME評壇加頁亦可喜可賀，不過似乎太多PS的GAME，希望會有其他機種的GAME.至於「年街霸PART II」則仍然太深，可能係小弟少打少年街霸吧。街頭GAME霸王則太少內容了，只有四種內容，希望能增加。秘技工場今期的料都算勁囉，希望能保持水準（不過要靠讀者的努力）。「信箱」終於加至兩頁，不過始終冇答到我D問題。ACE COMBAT花式飛行表演就夠串夠扮功，但又幾過癮，希望仲會有其他GAME的表演。懊惱GAME你教有一部份似讀者寫意見俾貴刊，而唔係對遊戲界的感想，則有違懊惱GAME你教的宗旨，而畫廊在投稿後先登規例就很離譜，而那個滿身肌肉的人是不是火龍REL畫的？其他環節則幾好笑。第五期為甚麼會無咗漫畫呢，是不是讀者投訴太多而腰斬，希望能繼續刊登。而次世代家庭遊戲機大檢閱則令小弟有些失望。小弟本來希望是很詳細的，起碼都一版介紹一部機，並介紹它的週邊和勁GAME受歡迎程度和銷售量等，結果卻沒有如此詳盡，不過機能方面就介紹得非常詳細，而此篇為幫人買機作參考的稿無提供可買程度就有點不合題，不過全篇亦不失為不錯的介紹。PS遊戲總目錄就很好，希望會有SS,3DO等機的總目錄。

最後本人希望貴刊加些新環節，第一個是SS、PS等機的「消息放送站」，講出該機的消息，有乜勁GAME宣佈推出，如SS會推出《鬥神傳S》，《GUNDAM》和《DBZ》，PS會出《鐵拳》、《RIDGE RACER 2》，3DO出《TOP GUN》等，其實貴刊知道很多消息，但總是冇公佈給讀者知，此環節是以幅圖加此少字來介紹吓啲GAME（像PS遊戲總目錄）。第二個是「週邊機器總目錄」，介紹各機種的週邊，如SS的軚盤，PS的NEGCON，3DO FZ10的VIDEO CD ADAPTOR等。第三個是「遊戲世界知多D」，此環節是向讀者講吓一D遊戲的一些專用名詞，或者一些較深奧的字，而有好多字貴刊都可以解釋一吓，如RAM、ROM、MHz、MIPS、BIT、M、MBIT等，而在「次世代大檢閱」中各機的機能亦有很多唔知點解，希望貴刊詳細解釋一吓。

意見已講完了，跟住講講我寫篇稿，此乃小弟第一次寫稿，如資料有錯，希望你哋能幫我修改，如不能在版位上刊登，亦希望刊登係「懊惱GAME你教中」唔該！

最後小弟有D嘢想同ARES講，如閱讀此封信的編輯不是ARES，唔該你將這封信俾佢睇。ARES，小弟以前係A-CLUB到睇過你寫的嘢喇，不過當時你寫動、漫畫，估唔到而家你寫GAME。從寫PS的《J. LEAGUEL》知道你仲同緊梅佬打機，咁仲有冇同編輯安、ARTHUR、JOKER一齊打「鈴鹿八小時耐力賽」，最後是希望你同其他編輯搵PC-RYU寫稿，因我以前是睇開佢同赤目黑龍寫GAME的（其實封信寫這裡時，我已看完第六期，知道赤目黑龍加入咗GAME PLAYERS），希望你哋能請佢寫稿。

PS本人將在聖誕買SS或PS，你哋話邊部好D呢？（本人最喜歡玩RAC GAME）還是等埋ULTRA 64、PIPIN、M2才考慮呢？

讀者野貓上




作者：神龍健

（ARES按：我當然仲有同編輯安、梅佬、ARTHUR及JOKER等人聯絡，不過就少打鈴鹿八耐，因為有新機打嘛。至於PC-RYU先牌先上嚟玩過，而寫稿啲家嘢就要睇佢個人意願，不過我會盡量迫佢㗎啦。最後是黑龍，呵呵！佢已經喺我哋嘅人啦，佢以後都唔使旨意有飽飯食、有覺好訓囉！）













作者：BBQ

# 電視遊戲信箱

唔知各位玩完暑假出嘅GAME未呢？其實響暑假之後都仲有好多正GAME例如《實況足球2》，《聖劍3》，《WING ARMS》等，相信大家有排都唔得閒。

## 《VIRTUA COP》已經有發賣日期

**編輯哥哥：**

本人是第一次寫信來的，希望你能解答以下問題。

1) SATURN 版的《VIRTUA FIGHTER 2》，《鬥神傳 S》和《VIRTUA COP》在何年何月才出呢？

2) 可否在《秘技工場》內登出《VIRTUA FIGHTER 2》各人的普通技和連續技呢？

3) SATURN 的《鬥神傳 S》會否比PLAY STATION的《鬥神傳》更好的嗎？

4) SATURN 和 PLAY STATION 會否移植《STREET FIGHTER ZERO》呢？

5) SATURN 版的《極上沙蛇》有沒有無敵指令，若果有的話，可否在秘技工場內登出？

6) 我想問問 HI-SATURN 的大概價錢（港幣）？

另外我想問問貴刊可否提供補購服務，因為貴刊的內容實在太正，但我有幾期冇買到，請問可不可以呢？

最後，祝貴刊銷量捷捷上升並希望貴刊越出越正

一個一見鐘情的忠實讀者機迷 AKIRA 上

**AKIRA：**

1)《VIRTUA FIGHTER 2》同《鬥神傳 S》分別會響今年內推出。而《VIRTUA COP》則會響11月24日出。仲有支 VIRTUA GUN 都會響 11 月 24 日出。

2) 有冇買上期呢？

3) SS 嘅《鬥神傳 S》會唔會好過 PS 版就未知，但角色就多咗幾個。

4) 已經決定响今年內推出。

5)《極上沙蛇》係冇無敵指令。

6) 約莫係 $4500 至 $5000。

## 有冇忽略 3DO

**編輯：**

本人是第一次寫信來的，希望你可解答以下問題：

1) 3DO 原裝遊戲邊到有得買？

2) CAPCOM除了《街頭霸王 II X》版外，將來會否移植其它作品？

3) 現行的VIDEO CD是否一定要 3DO 專用才可在 3DO 上使用，而市面上其它VIDEO CD可否通用？

4) M2價格會否很貴？

5) M2 何時推出？

6) M2 是否會推出兩種版本，一是加插在現行的 3DO 上，另一種是 3DO+M2 一體形？

7) M2 的遊戲會不會像任天堂64BIT 機之遊戲會不會先在街機推出？

8) 根據貴刊上期所公佈3DO M2 其中一項機能是每秒可控制一百萬個多邊體，能否制作一個像 VR 快打 2 般的遊戲，還是更強？

最後本人極希望遊戲誌能夠多些介紹 3DO 之新 GAME, 不要偏向介紹 SS，PS 或任何一部主機的作品，本人更希望如果有 M2 之最新消息請盡快報道。

祝貴刊銷量捷捷上升

3DO 迷上

**3DO 迷：**

1) 你不妨去黃金及高登搵，不過成數唔係咁高，除非係大作啦。

2) 將會推出《STREET FIGHTER THE MOVIE》。

3) 如果用 3DO 睇就一定要用番原裝配件，而市面上通行嘅 VIDEO CD 係共通嚟。

4)、5) 何以睇番上幾期遊戲誌。

6) 有咁嘅可能，但一體機則唔會咁快出住。

7) 3DO 方面未有咁嘅意思。

8) 淨係睇機能就無問題，不過先要睇軟件商點樣用部機。

關於點解 3DO 會得咁少 GAME 作介紹，皆因 3DO 啲 GAME 並非咁吸引，只有少數大作例外所以先會咁樣。希望佢可以出多啲好 GAME 啦。

## PS原裝GAME幾多錢先合理

**DEAR WATER DRAGON：**

很高興你能夠撐到 2 版。我覺得這個信箱做得不錯，一來你有問必答，二來你不說廢話，不騙版位，實在值得一讚，希望你能夠為我解答以下問題：

1) 標價 5800 日圓的原裝 PS 遊戲，港幣售價多少才算合理？

2) 在哪裡可買到價錢合理的原裝 PS GAMES？

3) ULTRA 64 不用 CD-ROM，遊戲中音樂和動畫的質素會否不及 SS 和 PS？

4) 貴刊可否搞搞新意思，將同類的遊戲，如《DAYTONA USA》VS《RIDGE RACER 2》，《VIRTUA STRIKER》VS《J-LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN》，《ROMANCING SAGA 3》VS《DQ VI》來個大比拼，比較在音樂、畫面、可玩性、操作性方面的表現？

5) 可否為超任 BANPRESTO 的《戰鬥機械人列傳》做小說式攻略？

6)《KING OF FIGHTERS 95》中，假如用 TEAM EDIT 爆機畫面會點？可否登出來睇睇？THANKS!

讀者弄內洋太上

**弄內洋太（咦？你啲漢字都寫得幾好吖！）**

1) 應該係買 $350 咁上下先至合理。

2) 日本。

3)「據稱」《ULTRA 64》嘅音樂質數會同一般 CD 音源同級，至於動畫呢樣咁消耗容量嘅嘢……WELL,我諗任天堂會搞得掂……啩？

4) 構思唔錯，可以諗諗佢。

5) 相信你響今期《戰鬥機械人烈傳》攻略中已經搵到答案啦。

6)《KING OF FIGHTERS 95》內TEAM EDITD模式只係有一個固定畫面。

PS 天野愛好嗎？ WATER DRAGON 好想見吓佢呀！

## 3DO 會唔會再出動畫 GAME

**電視遊戲機信箱：**

我寫信來，當然是為了發問問題：

1) 3DO M2雖然香港還未有售，但在日本有售嗎？

2) 以前 3DO 出了幾隻人氣卡通片 GAME（幽遊白書，美少女戰士S與蠟筆小新等。這就證明 3DO 已買了這 3 部動畫的版權，但日後還會不會再出（幽遊 2，美少女2、小新2）？因為這 3 套是本人最喜歡的動畫。

3) 3DO 主機未加 M2 前的 CD-ROM 速度是多少？

4) 3DO 加了 M2 之後會不會追上 PLAY STATION 的功能？

讀者小麟飽上

**小麟飽：**

1) 响日本仲未有得賣。

2) 首先，3DO並無買到上述三套動畫嘅版權，只係軟件商如BANDAI及TOMY買咗，所以再出唔出呢個問題就要睇軟件商，明嗎？

3) 係兩倍速。

4) 功能上應該會追到。

## 會否推出「過期」攻略

WATER DRAGON：

您們好！我是B仔呀！我是個RPG迷，當然，我不是那些「不求甚解，只求爆機」的人啦！我而是個為求了解，完滿爆機的RPG迷，希望真真正正的爆故事。最後，小弟有一個請求，希望JJ寫下一次攻略時，寫一隻GAME，那隻GAME名是1994年6月24日發行的，是BANP RESTO的遊戲，GAME名是《e) 10e》，是RPG, 由於小弟在市面買不到其攻略，所以請求JJ您能夠寫其攻略，小弟熱切其待。真係好玩架！

B仔

B仔：

你嘅提議唔係唔好，只不過本刊相信眾多讀者都想睇一啲新GAME嘅攻略，至於一啲「過期」嘅攻略，希望遲吓可以做啦。

## PS廉價版已經到港

編輯先生：

本人正欲買PS，所以有以下疑難需要你回答：

1) PS的平價版在和港幾時有得賣，在香港價錢如何？

2) PS平價版除少了S輸出之外，與現在的PS還有甚麼分別？

3) PS在香港幾時才有代理？因為現時PS的正版遊戲實在太貴了。

4) 為甚麼PS的《熱血親子》，《Q版沙羅漫蛇》在遲緩的現像，而SS卻沒有，是不是因為PS的速度比SS慢？

5) PS的軟盤式賽車手掣何時發售，售價如何？

6) 貴刊的問卷大抽獎何時才有結果？

另外，我希望編輯先生在第四期的新GAME介紹中介紹《鐵拳2》及SS的《VF 1》。另外，我希望遊戲誌由第四期開始不要出這麼多攻略。我認為攻略佔全書的五分一已足夠了，我還希望編輯先生在第四期回答我以上的問題。

祝遊戲誌越出越好，銷量直線上升。

GAME迷上

GAME迷：

1) 而家已經有得，大約係$2700左右。

2) 廉價版PS並唔係冇S輸出，而係改做用一個綜合輸出，好似SS同SFC咁。

3) PS起碼要到年底先有代理。

4) 可能軟件商當時仲未尚取得寫PS GAME嘅要訣同經驗。

5) 仲未聽到呢個消息。

6) 已經響第6期公佈。

## SNK會出CD-ROM同盒帶嘅二合一機？

編輯先生：

本人有個問題想請教編輯先生，問題在於我是一個SNK迷，我的機種是一部帶機，曾想購買CD-ROM機，但在近幾日聽聞SNK會出一部帶和CD-ROM兩用的新機種。所以我想請你証實一下。如果會出大約會在幾時呢？因為我有好多GAMES想玩(餓狼3，WORLD HERO PERFECT)。請你為我解答問題。THANK YOU！

(希望遊戲誌銷量越來越好)

遊戲誌忠實FANS

遊戲誌忠實FANS：

我地班情報組組員仲未收到呢個消息，但WATER DRAGON相信可能性唔會太高。

## 3DO動畫機能比SATURN好？

DEAR WATER DRAGON：

1) 本人在玩SATURN《RAMPO》十月十七日那關時，玩到用櫈入水那裡，之後便不懂，請問如何過這關？

2) 本人覺得SATURN的動畫和真人的畫面方面，連3DO都做得比它好，以我所知，3DO也是沒有動畫IC的，為什麼會這樣的？而SATURN將來對應VIDEO CD的遊戲，可否做到和電視動畫畫面一樣？請問SATURN有不公佈會UP GRADE？

3) SATURN的《SUPER REAL麻雀PV》、《IDOL麻雀FINAL ROMANCE 2》、《魔法雀士》和《野球拳・SPECIAL》，你最喜愛那個？

在望你能為我解答問題。

祝WATER DRAGON打爆更多遊戲。

忠實讀者CC上

CC：

1) 好遺憾，WATER DRAGON仲未玩呢個GAME，等我問下朋友有冇玩過先。

2) 單睇動畫方面，SATURN都唔係咁差，可能3DO班軟件商已經有大量經驗去造動畫。另外SATURN尚未公佈會UP GRADE（嘩！部機出咗一年咋！）

+3) WATER DRAGON都係喜歡《IDOL麻雀FINAL ROMANCE 2》多啲。

## 《侍魂》幾時出RPG？

天下一編輯先生：

寫信來請教一啲問題，希望先生高台貴手唔好將封信毀滅。

1) 本人周圍也找不到SNK隻《真侍魂》CD GAME，希望問下先生SNK OR 3DO CD GAME會唔會每隔一段時間番貨？比如一年番一次或……

2) 本人重有一個問題，請問SNK係唔係會出隻《侍魂》RPG呀！但係點解我咁耐都未見過一張有關圖片呢？所以請編輯先生如有有關公開畫面，就讓我一飽眼福。

祝貴刊越來越多人睇，編輯就一日型過一日啦！附上本人近照及簽名，請笑納！

天下一熱血漢霸王丸

天下一熱血漢霸王丸(好名!)：

1) 3DO嘅《侍魂》就無謂等喇，而SNK則可能遲嘅番貨。

2) 冇錯，SNK係會出《侍魂RPG》，但到目前為止又真係冇乜資料喎，不過放心，一有消息《遊戲誌》肯定會馬上為大家報道。

## 秦崇雷的死位

DEAR WATER DRAGON,

1) 本人玩電腦遊戲《仙劍奇俠傳》時，發覺迷宮異乎廣大且複雜，很難找到大佬藏身所，所以希望貴刊能夠登出此GAME的攻略。

2) 在NEO-GEO的《餓狼傳説3》中，要如何才能擊敗最後的隱藏大佬秦崇雷，有沒有什麼公式或方位？因這大佬的力量和速度都不是人所為的！

3) 如想查問秘技，是否寄信去「秘技工場」即可？而秘技會否刊登在貴刊或是私人回信？

多謝你們為我解答問題。

祝貴刊業務蒸蒸日上！

讀者KEN上

KEN（係唔係成日著紅衫）：

1)「仙劍奇俠傳」係近期台灣RPG中比較正嘅GAME，攻略方面就交由編輯部決定。

2) 有冇死位我就唔敢答，但我肯定如果你用到「昇龍列破」的話，佢就必敗無疑！信我啦。哈！哈！哈！

3) 有錯，呢個係絕對正確嘅做法，起碼唔駛我同JJ成日爭信。

**更正啟示**

上期在回覆ZABEL一信中，文中「王氏精品系列」應更正為「WKK INTERNATIONAL TRADING LTD.」。為着令讀者更加容易分辨SEGA SATURN的行貨，本刊便將SEGA SATURN的保用證登出以供大家參考。

# 遊戲跳蚤市場



## 聲明

一・來信如不按刊　規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



本人急讓日版超任專用火箭炮一支，連一個六合一火箭炮專用遊戲，有盒有說明書，絕對原裝正版，99%新，有意者可加送電池（六粒）和專用遊戲數隻，價350元，絕對有商量。星期一至五晚八時至晚十二時電2262 9253



出讓超時空之鑰劇情版攻略本，全書共300頁、好景商場售$200，現售$80，九成幾新。有意請電1110011叫6699胡生洽。



SATURN遊戲CD：《CLOCK WORK KNIGHT上卷》(100元)，《GOTHA戰役》(200元)，《輝水晶傳説》(200元)，《極上砂鍋曼蛇》(200元)。所有CD九五成新，有完整無缺的説明書等。交易地點在各輕鐵站。有意者請來信，寄(屯門海翠花園3座32樓B室)，寫上所需要的CD、地址、電話及交易的輕鐵站。



SS《籃種子》290《麻雀PV》320《魔法騎士》250及GB《機械大戰2》《ON15》《山天女福星》，徵:SS《年業II》《男兒當入樽》《SHINNING WISDOM》及將出《大戰略》和GB的《真女神傳生外傳》或其他RPG。及586電腦徵求要新。電：27859210 PM7：30-11：00駱強華洽



出售PLAYSTATION全新有盒遊戲機，連7隻GAME及連射手掣。價2900，只玩幾次，移民急讓。有意電1163377CALL3062



出讓卓上電腦386全套連VGA顯示器及170MB硬碟機價2500元。阿波羅搖捍2枝合共300，三洋3DO連30多隻GAME價2300。請電27563829（晚8時後）找阿雄洽



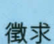
讓三洋3DO主機一部，連火牛、二個手制、有盒九成新，讓二千連約四十隻遊戲。CALL 1128335 A/C 1236李洽



本人出讓SEGA MD2連帶；VR，戰斧，戰斧3，餓狼傳説，異形，超音鼠波子機，共6盒全原裝。主機可PAL或NTSC。PAL是MD，NTSC是MD 2價650圓。有意電2333202盧卓軒洽



本人欲以一越野單車，21波速、有避震、8成新、操作良好。交換SATURN主機連兩隻遊戲，必需操作正常及性能良好，越新越好。或者以$2500出讓。電1128038 CALL：1212



徵求
本人欲求SNK，NEO-GEO第二代價$1800－$2500，如自意出讓者可向本人聯絡，有商量！另外遊戲碟每隻大約二百元收買，急徵！歡迎來電問價！地鐵交易。
星期一至五上午九時半至六時
電25251970 SAM洽



本人誠徵SNK遊戲帶《拳皇'94》、《真、侍魂》、《世界英雄2JET》及其他盒帶。
有意者可電26171522（晚上八時至十時）秦天佑洽



讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

## 刊登規則

一・必須以本表格填寫（影印本亦可）

二・必須填寫真實資料

三・來信必須連同身份証副本乙份

四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五・來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌・遊戲跳蚤市場>

## 聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理

二・本刊保留刊登信件的一切權力

三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

## 遊戲跳蚤市場專用表格

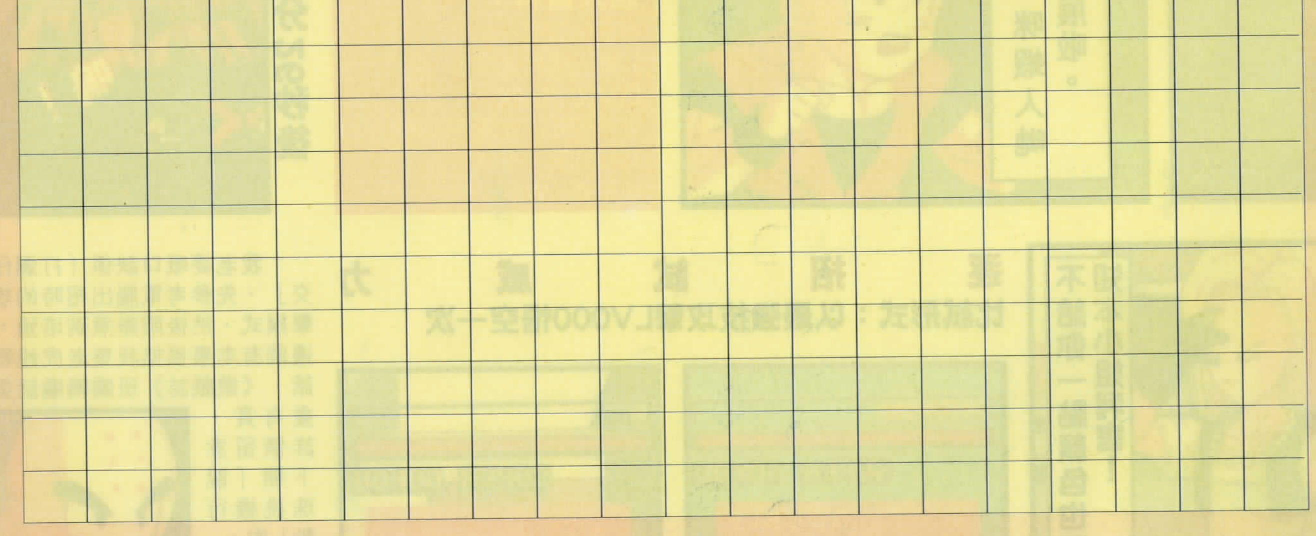
姓名：

身份証號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

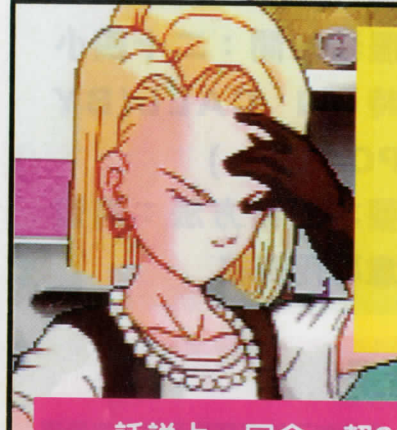
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

# 場外亂鬥 龍珠挑機行動

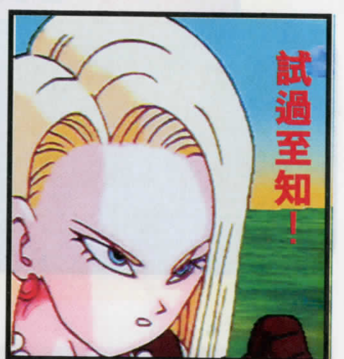
## 第二章 無敵C9 18號（師奶）



**個人資料：**
原名：人造人18號
外號：無師奶
LEVEL：097
最強招式：DOUBLE SAW BAT 連續能量彈
培殖時間：約5小時
培殖者：某編輯

話說上一回合，超3悟空挫敗對手之後揚揚得意之後，本刊編輯部一神秘人秘密研出一套獨門養仔方法，在他的培殖下，一個前所未有嘅人物出現喺超3悟空面前，佢就係——18號喇！




**LVMAX＋α超3悟空 VS LV097 人造人18號**

**比試形式：電腦互抽**




2分24秒後




超3悟空唔夠人打，於是就去搵人老公出馬，點知——




**LVMAX＋α無閒 VS LV097 人造人18號**

**比試形式：電腦互抽**

**個人資料：**
原名：無閒
外號：最強地球人
LEVEL：MAX
最強招式：連續氣圓斬
培殖時間：不詳
培殖者：W氏

2分26秒後




不給你一點顏色也不知本小姐利害！

**逐招試威力**

**比試形式：以最強技攻擊LV000悟空一次**




第一式：DOUBLE SAW BAT



第二式：連續能量彈

我老婆嘅口訣係「打爛仔交」，先參考電腦出招時的攻擊模式，然後照辦煮碗培殖。邊個有本事搞掂我隻老虎乸嘅話，《遊戲誌》班編輯編話重重有賞，詳情留意下期「龍珠挑機行動」啦。





# 秘技工場

## 一級猛料1　少年街霸二人鬥將軍「續篇」

遊戲：少年街霸
機種：街機

提供：Chan Po Fai

記得在上兩期曾為大家帶來二人挑將軍的秘技，這次，此秘技的「續篇」出現了，但在介紹此複雜的秘技之前，首先重溫一下二人挑將軍的秘技。1P及2P同時按START掣，按緊START掣，二人同時將操縱桿向上扭兩次，放開START掣，二人再向上扭兩次操縱桿，之後，1P按，輕拳，2P按重拳（二人同時進行），而這次的新秘技便是以此為基本，首先，要入3次的錢，之後輸入以上的秘技，開始二人挑將軍，之後輸給將軍，再CONTINUE，在人物選擇畫面輸入不同的人物秘技，便會出現不同人物的二人挑將軍場面，本來的對手會變成「NPC」（自動人物），協助玩者對付將軍！！















當在二人挑將軍時輸了之後，立刻CONTINUE，改用其他人物，便會出現以下情況：

### VERSION 1：
### 豪鬼＋ROSE VS 將軍

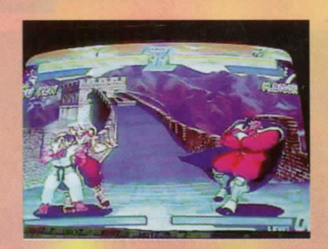
輸入豪鬼秘技：在問號方格上按↓↓↓←←←＋小P＋大P（1P顏色）或小K＋大K（2P顏色）（2P時掉轉左右）





### VERSION 2：
### RYU＋CHARLIE VS 將軍（這VERSION是不用輸入秘技的，只要CONTINUE便可。）



### VERSION 3：
### DAN＋BIRDIE VS 將軍

輸入DAN秘技：按着START製，在問號方格上按小P小K中K大K大P中P（1P）或大P大K中K小K小P中P（2P）（全部在一秒之內完成）





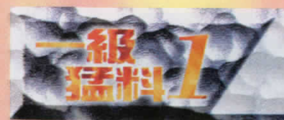

### VERSION 4：
### 將軍＋BIRDIE VS 將軍

輸入將軍秘技：在問號方格上按↓↓←←↓←←小P＋大P（1P）或小K＋大K（2P）（2P時則掉轉左右）






註：並不是全部機也能成功的。

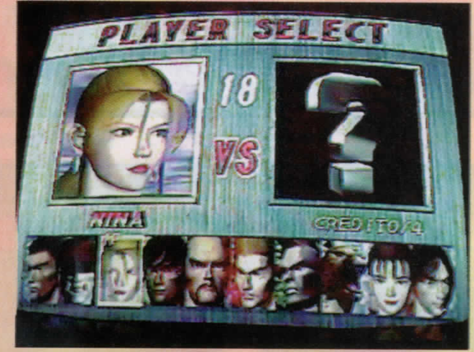


# 中BOSS BRUCE使用秘技

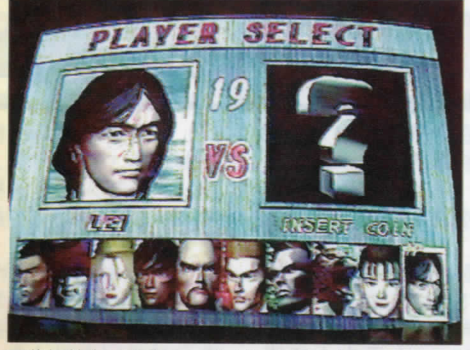
遊戲：鐵拳2
機種：街機

提供：SPR

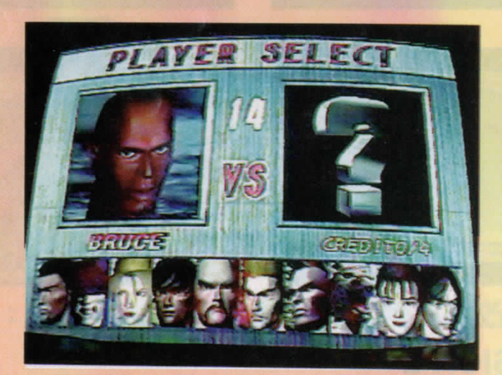
如各位有玩過《鐵拳2》的話，一定會發覺每位人物也會有一位特定的中BOSS和他／她對陣，而新人物雷武龍的對手是一名使用KICK BOXING的拳手BRUCE，其實，大家也可以使用此甚具實力的人物，方法非常簡單，只要在人物選擇畫面時，先將框移到雷武龍之上，然後按START掣4次，BURCE便會自動出現，最後，將按制捍向右拉一次，便可以使用BRUCE。



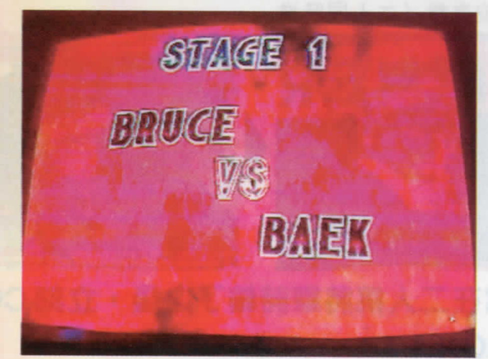
■在人物選擇畫面輸入秘技



■將框放在LEI身上，按4次START掣。



■將控制桿向右推。



■可以使用BRUCE了。

## BRUCE的勇姿








# 解除束縛的秘技

**遊戲 INDY 500**
**機種：街機**

似乎近來關於街機的秘技越來越多，除了格鬥遊戲之外，就連賽車遊戲也不例外，在新近推出的賽車遊戲《INDY 500》之中，亦有著不少隱藏的秘技。

### (1) 消除「搶軚」機能

在《INDY 500》之中，軚盤是會搶軚的，但如果大家不喜歡的話，要消除也非難事，方法很簡單，在選擇賽道時，按著藍色的ZOOM掣來選，便能將搶軚機能消除。

### (2) 第5個視點

在《INDY 500》之中，本來只有4個視點，但其實是有第5個視點的，將第5個視點喚出的方法很簡單，只要在遊戲之中，在按到第4個視點時，將兩個ZOOM掣同時按下，便會出現第5個視點。

### (3) MIRROR MODE

一如不少賽車遊戲，《INDY 500》亦存在著一個「MIRROR MODE」，亦即是有著一個「完全倒轉」的賽道，使用方法亦十分簡單，只要踩著煞車掣選擇賽道，MIRROR MODE便會出現。

### (4) 文字倒轉MODE

和「MIRROR MODE」非常相似，不過不是賽道反轉，而只是文字，方法其實是差不多，只要按著ZOOM IN及ZOOM OUT掣選賽道便可。



















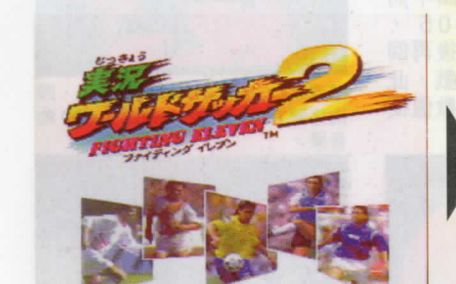



三級好料3

# 球證變小狗

**遊戲：實況足球2**
**機種：超級任天堂**

在《實況足球2》之中，有着一個十份有趣的秘技，便是將球證變成可愛的小狗，方法十分簡單，便是在TITLE畫面時，用2P手掣輸入KORAMI的經典秘技密碼「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」，之後，在開始時球便會由人變成一隻可愛的小狗。



■在這TITLE畫面輸入秘碼。

用2P的控制器輸入
上、上、下、下、
左、右、左、右、
B、A


■球證變成可愛的小狗了。

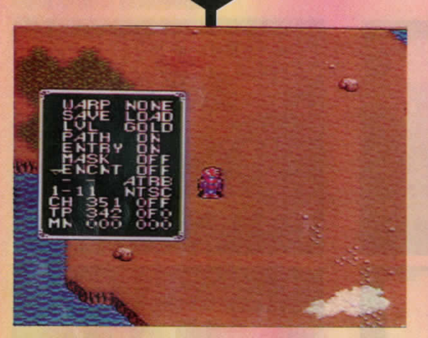
## 二級勁料2 為所欲為的超方便秘技

遊戲：翡翠龍
機種：超級任天堂

漫長的RPG遊戲可能會令大家感到非常疲累，而強悍的敵人又會令大家非常煩惱，但是，如使用以下的秘技，一定會令遊戲更加方便，更加快完成。方法如下：首先如正常的開始遊戲，然後，在遊戲中途（戰鬥畫面除外）按著SATER掣，同時再按L及R掣，此時，在畫面上會出現一個OPTION視窗，在那裡，大家可以任意調校主角艾度莎及達姆妮的LEVEL，而且，更加可以任意調校金錢；除此之外，在OPTION畫面中，大家可以改變的是將所有的敵人（一般敵人）消除，就算是大BOSS也是一見即逝（經驗值及金錢則照單全收），而且，在OPTION中，更會加入了A及B兩個SAVE，使遊戲的SAVE由3個增至5個！按着A掣時更可DASH。

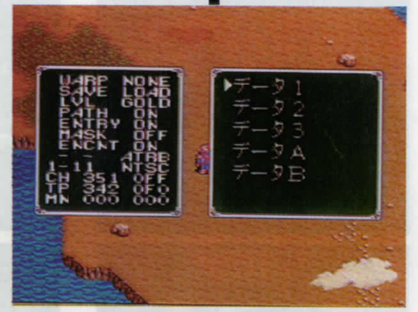



■在戰鬥畫面以外按STARTH掣，再同時按L及R掣，令人驚奇的OPTION便會出現。


■使敵人全部消失。



■可隨時調校主角的LEVEL及金錢。



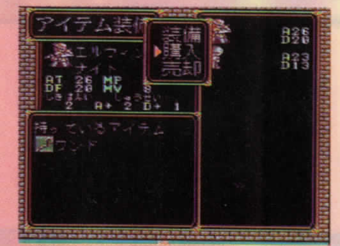
■增加了的A及B SAVE。

## 二級勁料2 穩藏的強勁商店

遊戲：超級夢縛模擬戰
機種：超級任天堂



在RPG遊戲《超級夢幻模擬戰》中，在一開始遊戲的時候，玩者本應只可以在商店中選購一或兩種武器及防具，然而，事實上在開始時是有一所穩藏的商店，存有不少強勁的武器及防具，進入穩藏商店的方法很簡單，只要在道具裝備的畫面中將箭咀指著購入，然後在1P控制器上輸入「左、右、右、下、右、上」再按A掣，便能進入穩藏商店，其中更有強力武器「DRAGON SLAYER」，但大家有足夠金錢買嗎？


■箭咀指著「購入」時輸入秘技

用1P控制器輸入左、右、右、下、右、上，再按A掣


■隱藏商店便會出現眼前

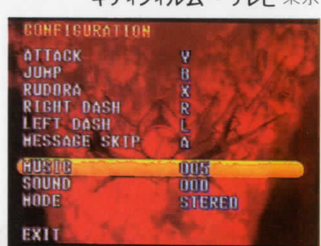
## 二級勁料2 露特拉增值法

遊戲：鬼神童子
機種：超級任天堂





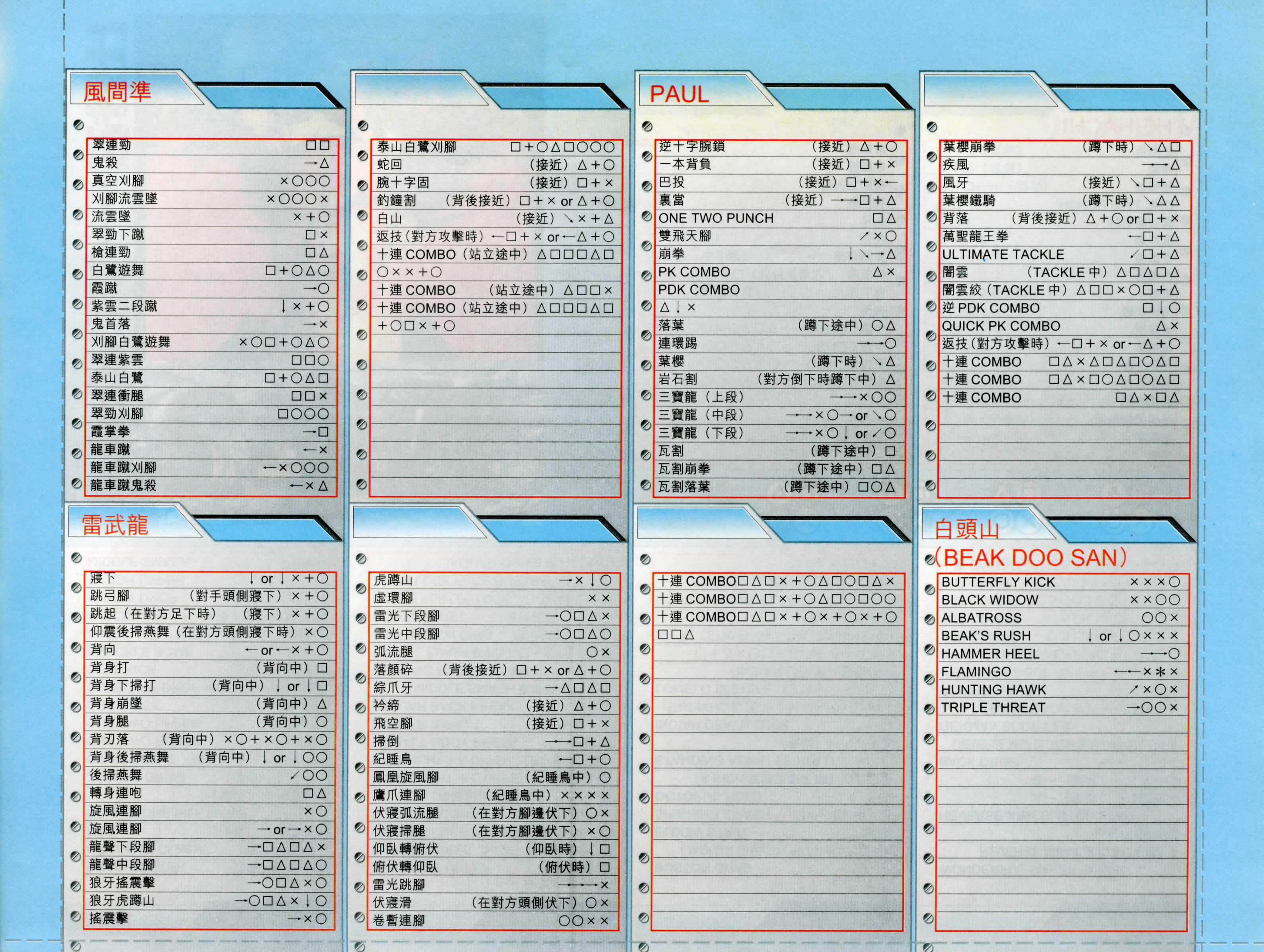
在動作遊戲《鬼神童子》中，鬼神前鬼的最大光技「露特拉」是要儲有3個經卷才能使用一次的大技，所以是非常珍貴的，但如使用了以下秘技，便可以增加使用次數，方法如下：在TITLE畫面時選擇CONFIG，在CONFIGURATION畫面中將MUSIC順次序聽005、007、002、009，之後再回到TITLE畫面，開始遊戲，此時，前鬼的「露特拉」數值便會變成3個。



■進入CONFIGURATION畫面，順次序聽005、007、002、009的音樂。


■殺敵便方便得多了。


■在GAME START時，已有3個「露特拉」了。



## 風間準

翠連勁 □□
鬼殺 →△
真空刈腳 ×○○○
刈腳流雲墜 ×○○○×
流雲墜 ×+○
翠勁下蹴 □×
槍連勁 □△
白鷺遊舞 □+○△○
霞蹴 →○
紫雲二段蹴 ↓×+○
鬼首落 →×
刈腳白鷺遊舞 ×○□+○△○
翠連紫雲 □□○
泰山白鷺 □+○△□
翠連衝腿 □□×
翠勁刈腳 □○○○
霞掌拳 →□
龍車蹴 ←×
龍車蹴刈腳 ←×○○○
龍車蹴鬼殺 ←×△

泰山白鷺刈腳 □+○△□○○○
蛇回 （接近）△+○
腕十字固 （接近）□+×
釣鐘割 （背後接近）□+× or △+○
白山 （接近）↘×+△
返技（對方攻擊時）←□+× or ←△+○
十連 COMBO（站立途中）△□□□△□
○××+○
十連 COMBO （站立途中）△□□×
十連 COMBO（站立途中）△□□□△□
+○□×+○

## 雷武龍

寢下 ↓ or ↓×+○
跳弓腳 （對手頭側寢下）×+○
跳起（在對方足下時） （寢下）×+○
仰震後掃燕舞（在對方頭側寢下時）×○
背向 ← or ←×+○
背身打 （背向中）□
背身下掃打 （背向中）↓ or ↓□
背身崩墜 （背向中）△
背身腿 （背向中）○
背刃落 （背向中）×○+×○+×○
背身後掃燕舞 （背向中）↓ or ↓○○
後掃燕舞 ↙○○
轉身連咆 □△
旋風連腳 ×○
旋風連腳 → or →×○
龍聲下段腳 →□△□△×
龍聲中段腳 →□△□△○
狼牙搖震擊 →○□△×○
狼牙虎蹲山 →○□△×↓○
搖震擊 →×○

虎蹲山 →×↓○
虛環腳 ××
雷光下段腳 →○□△×
雷光中段腳 →○□△○
弧流腿 ○×
落顏碎 （背後接近）□+× or △+○
綜爪牙 →△□△□
衿締 （接近）△+○
飛空腳 （接近）□+×
掃倒 →→□+△
紀睡鳥 ←□+○
鳳凰旋風腳 （紀睡鳥中）○
鷹爪連腳 （紀睡鳥中）××××
伏寢弧流腿 （在對方腳邊伏下）○×
伏寢掃腿 （在對方腳邊伏下）×○
仰臥轉俯伏 （仰臥時）↓□
俯伏轉仰臥 （俯伏時）□
雷光跳腳 →→→×
伏寢滑 （在對方頭側伏下）○×
卷暫連腳 ○○××

## PAUL

逆十字腕鎖 （接近）△+○
一本背負 （接近）□+×
巴投 （接近）□+×←
裏當 （接近）→→□+△
ONE TWO PUNCH □△
雙飛天腳 ↗×○
崩拳 ↓↘→△
PK COMBO △×
PDK COMBO
△↓×
落葉 （蹲下途中）○△
連環踢 →→○
葉櫻 （蹲下時）↘△
岩石割 （對方倒下時蹲下中）△
三寶龍（上段） →→×○○
三寶龍（中段） →→×○→ or ↘○
三寶龍（下段） →→×○↓ or ↙○
瓦割 （蹲下途中）□
瓦割崩拳 （蹲下途中）□△
瓦割落葉 （蹲下途中）□○△

十連 COMBO□△□×+○△□○□△×
十連 COMBO□△□×+○△□○□○○
十連 COMBO□△□×+○×+○×+○
□□△

葉櫻崩拳 （蹲下時）↘△□
疾風 →→△
風牙 （接近）↘□+△
葉櫻鐵騎 （蹲下時）↘△△
背落 （背後接近）△+○ or □+×
萬聖龍王拳 ←□+△
ULTIMATE TACKLE ↙□+△
闇雲 （TACKLE 中）△□△□△
闇雲絞（TACKLE 中）△□□×○□+△
逆 PDK COMBO □↓○
QUICK PK COMBO △×
返技（對方攻擊時）←□+× or ←△+○
十連 COMBO □△×△□△□○△□
十連 COMBO □△×□○△□○△□
十連 COMBO □△×□△

## 白頭山（BEAK DOO SAN）

BUTTERFLY KICK ×××○
BLACK WIDOW ××○○
ALBATROSS ○○×
BEAK'S RUSH ↓ or ↓○×××
HAMMER HEEL →→○
FLAMINGO →→×✱×
HUNTING HAWK ↗×○×
TRIPLE THREAT →○○×

# 出招一覽Vol.1




## KING

| | |
|---|---|
| BRAIN BUSTER | （接近）△+○ |
| COCONUT CLASH | （接近）□+× |
| DDT | （接近）↙↙□+△ |
| SEAMSTONE PILE DRIVE | |
| | （接近）↙→□+△ |
| JAGUAR DRIVE | （接近）↓↘→□ |
| GIANT SWING（接近） | →←↙↓↘→□ |
| ONE TWO PUNCH | □△ |
| ONE TWO UPPER | □△□ |
| DROP KICK | →→×+○ |
| SATELLITE DROP KICK | →→→×+○ |
| SEAL KICK | →→○ |
| KNUCKLE BOMB | ↗□+△ |
| A KICK（蹲下前進時） | ○ x3or ↓×+○ |
| A KICK (counter) | （蹲下前進時）○ x5 |
| ELBOW DROP | （大跳時）△+○ |
| SMASH UPPER | →→△ |
| MIDDLE SMASH | →→*△ |

| | |
|---|---|
| DYNAMITE UPPER | ↓↘△ |
| FLYING CORSS CHOP | →→□+△ |
| DOUBLE KNEE DROP | ↑（or ↗）×+○ |
| FRANKEN DOWNER | |
| | （準備投出或防守時）↘×+○ |
| R STRAIGHT + L UPPER | △□ |
| L STRAIGHT + R UPPER | （蹲下途中）□△ |
| MOSALT BODY PRESS | →□○ |
| JAGUAR IMPACT | →□+△ |
| JAGUAR BACK FREAK | |
| | （MIDDLE SMASH 擊中時）□+△ |
| JUMPING POWER BOMB | |
| | (MIDDLE SMASH 擊中時）□+△↑↓×+○ |
| HALF BOSTON CRAB | （背後接近）□+× |
| COBRA TWIST | （背後接近）△+○ |
| FIGURE FOR LEG LOCK | ↙（接近）□+△ |
| ARCH LOCK FACE BUSTER | |
| | （JAGUAR DRIVE 中）□+△ |

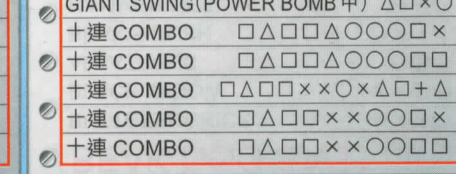
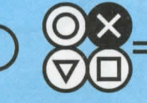
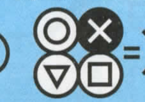
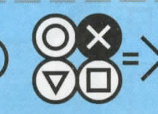
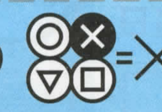
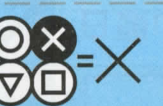
| | |
|---|---|
| BOSTON CRAB | |
| | （JAGUAR DRIVE 中）□+△×○□+△ |
| ELBOW STAIN | ↓□+△ |
| SPINNING SMASH | （A KICK 中）△ |
| OCTOPUS HOLD | |
| | （A KICK 第四發擊中時）○△□× |
| STANDING ACHILLES HOLD | |
| | （接近）→↘×+△ |
| INDIAN DEATH LOCK | |
| | (STANDING ACHILLES HOLD 中）□+△□×□+△+× |
| LOMELO SPECIAL | |
| | （INDIAN DEATH LOCK 中） |
| | □+△×○□+△□+△+×+○ |
| S.T.F.（STANDING ACHILLES HOLD 中） | |
| | □△×□□+△ |
| SCOPION DEATH LCOK | |
| | （STANDING ACHILLES HOLD 中） |
| | □+△×□□+× |

| | |
|---|---|
| WONDERFUL MAKER COMBO | |
| | REVERSE ARM CLUTCH SLAM + |
| | GIANT SWING |
| REVERSE ARM CLUTCH SLAM | |
| | A －（接近）→↘□+× |
| | B －（接近）→↘△+○ |
| BACK DROP | |
| | (REVERSE ARM CLUTCH SLAM 中）△□□+△ |
| GERMAN SOUP REX | |
| | （BACK DROP 中） ×+○□+△ |
| POWER BOMB | |
| （GERMAN SOUP REX 中） | □△×+○ |
| GIANT SWING(POWER BOMB 中） | △□×○ |
| 十連 COMBO | □△□□△○○○□× |
| 十連 COMBO | □△□□△○○○□□ |
| 十連 COMBO | □△□□××○×△□+△ |
| 十連 COMBO | □△□□××○○□× |
| 十連 COMBO | □△□□××○○□□ |

## 平八（HEIHACHI）

| | |
|---|---|
| 金剛落 | （接近）△+○ |
| 裸絞 | （接近）□+× |
| 超頭錐 | （接近）→→□+△ |
| ONE TWO PUNCH | □△ |
| 螺旋襲刃腳 | ↗○○ |
| 風神拳 | →*↓↘△ |
| 空斬腳 | →→→× |
| 右踵落 | →○ |
| 踵落 | （站立途中）○○ |
| 閃光烈拳 | □□△ |
| 破碎蹴 | ○× |
| 雷神拳 | →*↓↘□ |
| 鬼哭連拳 | □△△ |
| 無雙連拳 | ↘□△ |
| 奈落掃腿 | →*↓↘○○○ |
| 奈落掃腿踵切 | （奈落掃腿中）*○○ |
| 左踵落 | →→× |
| 崩拳 | ↓↘→△ |

| | |
|---|---|
| 激斬腳 | →*↓↘× |
| 地斬腳 | →*↓↘× |
| 裡旋空刃腳 | ↗×○ |
| 鬼神拳 | →→△ |
| 影足 | →→*×+○ |
| 瓦割 | （蹲下中）□ |
| 瓦割崩拳 | （蹲下中）□→△ |
| 仁王碎 | （背後接近）□+× or △+○ |
| 鬼下馬太 | （對方倒下時）↓○ |
| 鬼瓦 | ↓□+○ |
| 十連 COMBO | →→△□△△×○○□△□ |
| 十連 COMBO | ↘□△△○○□○□△○ |
| 十連 COMBO | ↘□△△○○□○□△□ |
| 十連 CONBO | ↘□△△○○□△□△□ |
| | |
| | |
| | |

□= △= ×= ○=

↑＝輕拍
→＝長入
＊＝方向桿拉回中央

## NINA

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| 居反 | （接近）△+○ |
| 四方抛擲 | （接近）□+× |
| 緊抱肘撞 | （接近）↘↘□ |
| 斷頭投擲 | （接近）□+×→ |
| 掌握 | （接近）↓↘→□+△ |
| 斷頭十字固 | （掌握中）×○×□+△ |
| 立逆協固 | （掌握中）□×△□ |
| 裡門鷹羽絞（立逆協固中） | ×□○□+△□+△ |
| 捨逆協固（立逆協固中） | △□×○□+△ |
| ONE TWO PUNCH | □△ |
| 雙掌破 | →→□+△ or □+△ |
| TRIPLE SMASH | □（↘□）△○ |
| DOUBLE SMASH | △○ |
| PK COMBO | △× |
| PDK COMBO | △↓× |
| KNEEL KICK | →→○ |
| FLASH COMBO | ↘×□△ |
| RABBIT KICK COMBO | ↘×××○ |
| UPPER STRAIGHT | ↘□△ |
| HUNTING KICK COMBO | ↗○×○ |
| RABO KICK（站立途中 or 剛蹲下時） | □○ |
| BONE CUTTER | →→→× |
| HUNTING SWAN | ↙□+△（↑↑取消） |
| 飛身回轉逆三角絞（背後接近） | □+× or △+○ |
| 居反肘落 | （接近）△+○□△□ |
| 居反肘落協固 | （居反肘落中）△□× |
| LEFT HIGH & RIGHT HIGH KICK | ×○ |
| SIT SPIN & RIGHT HIGH KICK | ↓×∗○ |
| JALL CRUSHER | □（↘□）△↓×○ |
| CEMETERY CRUSHER | □（↘□）△↓×△ |
| 連擊雙掌破 | □（↘□）△□△→□+△ |
| KNEEL EDGE COMBO | □（↘□）△↑（or↖or↗）× |
| LEG BREAK COMBO | ↓ or ↓×○ |
| DIVINE CANNON | ↓↙× |
| SLICER | ↙○ |
| DIVINE CANNON COMBO | ↙○× |
| SIDE STEP STACK | ←△ |
| KILLING BLADE | ←□ |
| ASARTO COMBO | ↘×□△→□+△ |
| 腕挫腹固 | （掌握中）△×○△△ |
| 首捻顏固（腕挫腹固中） | □×+○□△□+△ |
| 蟹挾 | （接近）↓↘→×+○ |
| ACHILLES 腱固（蟹挾中） | ×+○△□△+○ |
| 膝十字固（ACHILLES 腱固中） | ×□○△+○ |
| 回轉 ACHILLES 腱固（ACHILLES 腱固中） | □×△+○×+○□+△ |
| 前轉腕十字固（蟹挾中） | ×+○×○□×△ |
| 飛身 ACHILLES 腱固 | （接近）→→→× |
| SPIKE COMBO & RIGHT HIGH KICK | ××○ |
| SPIKE COMBO & RIGHT UPPER | ××△ |
| SPIKE COMBO & RIGHT LOW KICK | ××↓○ |
| KRIEG ATTACK COMBO | ↘×△□○ |
| KRIEG ATTACK & LEFT LOW KICK | ↘×△↓× |
| KRIEG ATTACK & LEFT HIGH KICK | ↘×△× |
| KRIEG ATTACK & RIGHT HIGH KICK | ↘×△○ |
| RABBIT COMBO & LEFT LOW KICK | ↘×××× |
| RABBIT COMBO & RIGHT HIGH KICK | ↘×××○ |
| RABBIT COMBO & 雙掌破 | ↘×××□△→□+△ |
| JAMMING & RIGHT UPPER | ○×△ |
| JAMMING & RIGHT LOW KICK | ○×↓○ |
| JAMMING & RIGHT HIGH KICK | ○×○ |
| RUNNING KICK & RIGHT UPPER | ↑（or↖or↗）↓×△ |
| RUNNING KICK & LEFT MIDDLE KICK | ↑（or↖or↗）↓×× |
| RUNNING KICK & RIGHT HIGH KICK | ↑（or↖or↗）↓×○ |
| LEFT MIDDLE & RIGHT HIGH KICK | ↘×○ |
| WIN'S EDGE COMBO | ↘×△↑（or↖or↗）× |
| FROZEN COMBO | ↓ or ↓△○ |
| SPIKE COMBO | □（↘□）△□○ |
| RIGHT LOW KICK & BACK SPIN CHOP | ↓ or ↓○□ |
| 十連 COMBO | □△□△××△□△○ |
| 十連 COMBO | □△□△××△□○× |
| 十連 COMBO | □△□△○×○△○× |
| 十連 COMBO | ↘□△□△××△□△○ |
| 十連 COMBO | ↘□△□△××△□○× |
| 十連 COMBO | ↘□△□△○×○△○× |

## MICHELLE

| 招式 | 指令 |
|---|---|
| FISHMAN'S SOUP REX | （接近）△+○ |
| FRONT SOUP REX | （接近）□+× |
| GERMAN SOUP REX | （攻背中）□+△ |
| 通天砲 | □ x3 |
| 通天砲 | ↘□□ |
| 前掃腿 | （蹲下途中）○ |
| 前掃十字把 | （蹲下途中）○□ |
| 前掃連腿 | （蹲下途中）○○ |
| 前掃扇腿 | （蹲下途中）○↓○ |
| 蒼空砲 | （站立途中）○ |
| 烈震踏 | （向前大跳時）×+○ |
| 斬捶 | （站立途中）△ |
| 斬捶通天砲 | （斬捶中）□□ |
| 突雙掌 | □+△ |
| 崩捶 | ↘△ |
| 大纏崩捶 | （崩捶擊中時）□ |
| 衝腿 | ↘× |
| 攻背 | （△擊中後）← |
| 後掃腿 | （蹲下前進時）○ |
| 穿弓腿 | （後掃腿中）× |
| 絕招通天砲 | →□+○ |
| FULL NELSON SOUP REX | （接近）↘□+△ |
| GERMAN SOUP REX | （背後接近）□+× or △+○ |
| 轉身腿 | ×+○○ |
| 虎身肘 | →→□ |
| 疾步掌拳 | ↓↘□ |
| 連拳 | □△ |
| 疾步崩肘 | ↓↘△ |
| 斬捶崩肘 | （站立途中）△△ |
| 槍弓腿 | ↘□○× |
| 槍弓腿 | □+○× |
| 槍弓腿 | □□○× |
| 斬擊 | ×△ |
| 連拳大纏崩捶 | □△□ |
| 衝腿通天砲 | ×+△□ |
| 連拳上段腳 | □△○ |
| 連拳下段腳 | □△× |
| 斬捶前掃連腿 | （站立途中）△○○ |
| 斬捶前掃十字把 | （站立途中）△○□ |
| 斬捶前掃扇腿 | （站立途中）△○↓○ |
| 斬捶槍弓腿 | （站立途中）△□○× |
| 斬擊前掃連腿 | ×△○○ |
| 斬擊前掃十字把 | ×△○□ |
| 斬擊前掃扇腿 | ×△○↓○ |
| 斬擊通天砲 | ×△□□ |
| 斬擊槍弓腿 | ×△□○× |
| 斬擊崩肘 | ×△△ |
| 斬捶上段腳 | ↘△○ |
| 斬捶下段腳 | ↘△× |
| 迅腳前掃連腿 | ○○○ |
| 迅腳前掃十字把 | ○○□ |
| 迅腳前掃扇腿 | ○○↓○ |
| 虎身連攻 | →→□○ |
| 天砲 | →□ |
| 十連 COMBO | △□□△×××○○□ |
| 十連 COMBO | △□□△××△×△□ |
| 十連 COMBO | △□□△××△□○× |

鐵拳2

# 鐵拳 2 出招一覽 Vol.2

## JACK 2

LIFT UP SLUM （接近） △＋○
HELL PRESS □＋×
PILE DRIVER （接近） ↙→□＋△
BACK BREAKER （接近） ↓↙←△
PYRAMID DRIVER （接近） ↓↘→□
SPRING HAMMER PUNCH（DOWN 中） ↓□＋△
MACHINE GUN KNUCKLE ↙□□□□□ ↘△
STRAIGHT ＋ ELBOW ＋ UPPER △□△
HAMMER COMBO □ x3
DOUBLE HAMMER □＋△□＋△ or（站立途中）□＋△□＋△
SWING L KNUCKLE（蹲下前進時） □△□
SWING R KNUCKLE（蹲下前進時） △□△
MEGATION PUNCH ←↙↓↘△

POWER SCISSORS →or→□＋△
HIP PRESS ↗×＋○
WILD SWING ↓↘□△□□
GIGAEON PUNCH ←↙↓↘→（搖桿一圈）□
BLOOD FAN
（HIP PRESS 或在場中蹲下後）□△□△
BLOOD FAN（HIP PRESS 或在場中蹲下後）△□△□
在場中蹲下 ×＋○
HAMMER RUSH ROLL ↓□□□△↓□
HAMMER RUSH MIDDLE ↓□□□△↘□
HAMMER RUSH HIGH ↓□□□△→□
BRAVO KNUCKLE ↓□＋△
SCISSORS MELT DOWN →or→□＋△□＋△
SCISSORS MEGATION →or→□＋△↘

□＋△
MELT DOWN （蹲下）□＋△
SIT & JUMP （在場中蹲下中）↑
SIT & HIP PRESS（在場中蹲下中）×＋○
CATAPULT THROUGH（接近）↘△＋○
CATAPULT THROUGH PLUS（接近）↘↘△＋○
MEGATION SWING ←↙↓↘□
MEGATION STRIKE （蹲下中）□△
FACE HASH（HELL PRESS 擊中後）□＋△
DEATH SHOOT （背後接近）△＋○
VIOLENT UPPER （站立途中）□
COSSACK COMBO ↙×○×○×○
HAMMER RUSH ROLL ↓↘□△↓□
HAMMER RUSH MIDDLE ↓↘□△↘□
HAMMER RUSH HIGH ↓↘□△→□

HAMMER RUSH ROLL ↓↘△↓□
HAMMER RUSH MIDDLE ↓↘△↘□
HAMMER RUSH HIGH ↓↘△→□
十連 COMBO ↓△□□□△□△□□＋△□＋△
十連 COMBO ↓△□□□△□△□↓□＋△□＋△
十連 COMBO ↗□□○×○□△□□＋△□＋△
十連 COMBO ↗□□○×○□△□↓□＋△□＋△

## 吉光（YOSHIMITSU）

水滴 （接近）△＋○
雙破 （接近）□＋×
忍法陽炎 →→×＋○
忍法草薙 （陽炎中）□＋△
忍法卍葛 ←□ x6 ／忍法卍芰 ↙× x5
三散華 ○ x3
忍法卍車 ↗×＋○
吹雪 →→○
倒木蹴 （卍芰中）→○
斬哭劍 ↙□
絕鳴劍 ←←□
稻妻 ×○
開道踢 （蹲下前進時）×
PK COMBO △× ／PDK COMBO △↓×
卍盤座 ↓×＋○
千覺 卍盤座中＊（用以回復體力）
飛空劍 ↗□＋△
飛空襲劍 （飛空劍中）↓

旋風劍 （絕鳴劍中）□
忍法卍菊 ↙△ x6
不惑 →→□＋○ ／惑 →→□＋○＊
忍法風塵 （背後接近）□＋× or △＋○
不憂 ↓□＋○
華嚴 （蹲下途中）↙←□
忍法櫓落 ↓↙←□＋△
日向砲 ○×
華輪 ←□＋○ x6
千覺無空舞 （千覺中）←
連獄劍 ↙□＊↙
草薙砲 →→×＋○□＋△×＋○
卍裏拳 →△
十連 COMBO □△□○○○□□□□
十連 COMBO □△□○△△△○□□
十連 COMBO ○○△△○○□□□□
十連 COMBO ○○△△○○□×＋○
十連 COMBO ○○△△□

## LAW

折檻拳 （接近）△＋○
DRAGON DIVE （接近）□＋×
DRAGON KNEE （接近）→→×＋○
ONE TWO PUNCH □△
STEPPING MIDDLE KICK ↘×
SOMERSAULT KICK（大跳）↓↑（or↖or↗）○
SOMERSAULT KICK（小跳）↓↑（or↖or↗）○
SPIN KICK COMBO ○×○
左連拳 □ x5 ／三連 HIGH KICK × x3
DRAGON KNUCKLE COMBO →△ x3
DRAGON KNUCKLE COMBO △△
SOMERSAULT DROP ↓↑（or↖or↗）×＋○
DRAGON LOW （蹲下途中）×
FEINT MIDDLE KICK（三連 HIGH KICK 途中）→
SLIDING （蹲下）↘↘×
DRAGON SOMER ○↑＋×
DRAGON SLASH →→→×
DRAGON FUNK ↙□＋△（↑↑取消）

FACE CRUSHER（背後接近）□＋× or △＋○
DRAGON FALL（折檻拳中）□△□＋△
SIT SPIN KICK SOMER （蹲下中）×○
DRAGON LOW LEFT SOMER（蹲下途中）○×
FRONT KICK LEFT SOMER（站立途中）○×
SIDE KICK RIGHT SOMER（站立途中）×○
HIGH KICK RIGHT SOMER ×○
SIT STRAIGHT LEFT SOMER ↓ or ↓△×
DRAGON PRESS ↓×＊×××○
JUMP SIDE KICK RIGHT SOMER ↑（or↖or↗）×○
QUICK SOMER SALT KICK ×＋○
DOUBLE SOMER SALT KICK ×＋○×
DRAGON'S TALL ↙○
LOW KICK LEFT SOMER （蹲下途中）○×
十連 COMBO ↘□△△□×× (A) ×○×○
(B) ↓××○○○ (C) ↓×××○○
十連 COMBO ↘□×△△××× (A) ○○○
(B) ○×○ (C) ×○○

## CYRAX

KUNG LAO

| | |
|---|---|
| CLOSE GRENADE | 按着低腳 |
| FAR GRENADE | 按着低腳 |
| NET | ←←低腳 |
| TELEPORT | →↓防守 |
| FATALITY（任何距離） | ↓↓↑↓高拳 |
| FATALITY（近距離） | ↓↓→↑跑 |
| ANIMALITY（近距離） | ↑↑↓↓ |
| FRIENDSHIP | 跑 跑 跑↑ |
| BABALITY | →→←高拳 |
| STAGE | 跑 防守 跑 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 高腳 高拳 高腳 ←+高腳 |
| | (30% 6-HIT) |

## JAX

LIU KANG

| | |
|---|---|
| 1 MISSILE | ←→高拳 |
| 2 MISSILES | →→←←高拳 |
| GOTCHA GRAB | →→低拳 |
| BACKBREAKER (空中) | 防守 |
| GROUND POUND | 按着低腳 |
| DASHING PUNCH | →→高腳 |
| FATALITY（近距離）按着防守(↑↓→↑) | |
| FATALITY（遠距離） | 跑 防守 跑 跑 低腳 |
| ANIMALITY（近距離） | 按着 低拳 (→→↓→) |
| FRIENDSHIP | 低腳 跑 跑 低腳 |
| BABALITY | ↓↓↓低腳 |
| STAGE | ↓→↓低拳 |
| BEST COMBO | |
| | 高腳 高腳 ↓+高拳 高拳 防守 低拳 ←+高拳 |
| | (33% 7-HIT) |

## KABAL

NIGHT WOLF

| | |
|---|---|
| TOP SPIN | →低腳 |
| EYE SPARK | ←←高拳 |
| GROUND SAW | ←←←R |
| FATALITY (掃腿範圍以外) | ↓↓←→防守 |
| FATALITY（近距離） | 跑 防守 防守 防守 高腳 |
| ANIMALITY（近距離） | 按着 高拳 (→→↓→) |
| FRIENDSHIP (任何位置除了掃腿範圍以內) | |
| | 跑 低腳 跑 跑↑ |
| BABALITY | 跑 跑 低腳 |
| STAGE | 防守 防守 高腳 |
| BEST COMBO | |
| | 低腳 低腳 高拳 高拳 ↓+高拳 跳踢 EYE SPARK |
| | (7-HIT 45%) |

## KANO

SEKTOR

| | |
|---|---|
| KNIFE THROW | ↓←高拳 |
| KNIFE UPPERCUT | ↓→高拳 |
| CANNON BALL | 按着 低腳 |
| GRAB AND SHAKE | ↓→低拳 |
| THROW (空中) | 防守 |
| FATALITY（近距離） | 按着 低拳 (→↓↓→) |
| FATALITY (掃腿範圍) | 低拳 防守 防守 高腳 |
| ANIMALITY（近距離)按着 高拳 (防守-防守-防守) | |
| FRIENDSHIP | 低腳 跑 跑 跑 高腳 |
| BABALITY | →→↓↓低腳 |
| STAGE | ↑↑←低腳 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 ↓+低拳 ↓+高拳 跳踢 KNIFE SLASH |
| | (37% 6-HIT) |

## KUNG LAO

| | |
|---|---|
| HAT THROW | ←→低拳 |
| TELEPORT | ↓↑ |
| FLYING KICK (在空中) | ↑↓高腳 |
| SPIN | →↓→跑 |
| FATALITY（任何距離） | 跑 防守 跑 防守-↓ |
| FATALITY (掃腿範圍以內，但不可接觸) | |
| | →→←↓高拳 |
| ANIMALITY（近距離） | 跑 跑 跑 跑 防守 |
| FRIENDSHIP (掃腿範圍以外) | 跑 低拳 跑 低腳 |
| BABALITY | ↓→→高拳 |
| STAGE | ↓↓→→低腳 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 低拳 高拳 低拳 低腳 高腳 ←+高腳 |
| | (34% 7-HIT) |

## LIU KANG

| | |
|---|---|
| HIGH FIREBALL | →→高拳 |
| LOW FIREBALL | →→低拳 |
| FLYING KICK | →→高腳 |
| BICYCLE KICK | 按着低腳 |
| FATALITY（任何距離） | →→↓↓低腳 |
| FATALITY（任何距離） | ↑↓↑↑防守+跑 |
| ANIMALITY (掃腿範圍) | ↓↓↑ |
| FRIENDSHIP | 跑 跑 ↓+跑 |
| BABALITY | ↓↓↓高腳 |
| STAGE | 跑 防守 防守 低腳 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 防守 低腳 低腳 高腳 低腳 |
| | (36% 7-HIT) |

## NIGHTWOLF

| | |
|---|---|
| ARROW | ↓←低拳 |
| HATCHET UPPERCUT | ↓→高拳 |
| SHADOW SHOULDER | →→低腳 |
| GLOW (REFLECTS MISSILES) | ←←←高腳 |
| FATALITY（近距離） | ↑↑←→防守 |
| FATALITY（遠距離） | ←←↓高拳 |
| ANIMALITY（近距離） | →→↓↓ |
| FRIENDSHIP (任何掃腿範圍以外地方) | |
| | 跑 跑 跑↓ |
| BABALITY | →←→←低拳 |
| STAGE | 跑 跑 防守 |
| BEST COMBO | |
| | 低腳 高拳 高拳 低拳 HATCHET HATCHET 高腳 |
| | (41% 7-HIT) |

## SEKTOR

| | |
|---|---|
| TELEPORT+UPPERCUT | →→低腳 |
| MISSILE (直射) | →→低拳 |
| MISSILE (導向) | →↓←高拳 |
| FATALITY (掃腿範圍) | 低拳 跑 跑 防守 |
| FATALITY (超過半個熒幕) | →→→←防守 |
| ANIMALITY（近距離） | →→↓↑ |
| FRIENDSHIP (半個熒幕) | 跑 跑 跑 跑↓ |
| BABALITY | ←↓↓↓高腳 |
| STAGE | 跑 跑 跑↓ |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 高腳 高腳 ←+高腳 |
| | (26% 5-HIT) |

# 龍爭虎鬥 3
# MORTAL KOMBAT 3

機種：超級任天堂
製造商：WILLIAMS
容量：32M



## SONYA

| | |
|---|---|
| ENERGY RINGS | ↓→低拳 |
| LEG GRAB | ↓+低拳+防守 |
| SQUARE WAVE PUNCH | →←高拳 |
| BICYCLE KICK | ←←↓高腳 |
| FATALITY (超過半個熒幕) | |
| | 按着防守+跑 (↑↑←D) |
| FATALITY（任何距離） | ←→↓↓R |
| ANIMALITY（近距離） | 按着低拳 (←→↓F) |
| FRIENDSHIP | ←→←↓跑 |
| BABALITY | ↓↓→低腳 |
| STAGE | →→↓高拳 |
| BEST COMBO | |
| | 高腳 高腳 高拳 高拳 低拳 ←+高拳 |
| | (31% 6-HIT) |

## STRYKER

| | |
|---|---|
| HIGH GRENADE | ↓←高拳 |
| LOW GRENADE | ↓←低拳 |
| BATON TRIP | →←低拳 |
| BATON TOSS | →→高腳 |
| FATALITY（近距離） | ↓→↓→防守 |
| FATALITY (較整個熒幕略近的距離) | |
| | →→→低腳 |
| ANIMALITY (掃腿範圍) | 跑 跑 跑 防守 |
| FRIENDSHIP | 低拳 跑 跑 低拳 |
| BABALITY | ↓→→←高拳 |
| STAGE | →↑↑高腳 |
| BEST COMBO | |
| | 低腳 高拳 高拳 低拳 跳踢 BATON THROW |
| | (50% 6-HIT) |

## SUB—ZERO

| | |
|---|---|
| FREEZE | ↓→低拳 |
| ICE SHOWER | ↓→高拳 |
| ICE SHOWER (在前面) | ↓→←高拳 |
| ICE SHOWER (在後面) | ↓←→高拳 |
| ICE STATUE | ↓←低拳 |
| SLIDE | ←+低拳+防守+低腳 |
| FATALITY（近距離） | 防守 防守 跑 防守 跑 |
| FATALITY (超過掃腿範圍) | ←←↓←跑 |
| ANIMALITY（近距離） | →↑↑ |
| FRIENDSHIP | 低腳 跑 跑↑ |
| BABALITY | ↓←←高腳 |
| STAGE | ←↓→→高腳 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 低拳 低腳 高腳 B+ 高腳 |
| | (6-HIT 30%) |

## SHANG TSUNG

| | |
|---|---|
| 1 FIREBALL | ←←高拳 |
| 2 FIREBALLS | ←←→高拳 |
| 3 FIREBALLS | ←←→→高拳 |
| VOLCANIC ERUPTION | →←←低腳 |
| **MORPHS（變身法）** | |
| CYRAX | 防守 防守 防守 |
| JAX | →→↓低拳 |
| KABAL | 低拳 防守 高腳 (快速輸入) |
| KANO | ←→防守 (快速輸入) |
| KUNG LAO | 跑 跑 防守 跑 |
| LIU KANG | →↓←↑→ |
| NIGHTWOLF | ↑↑↑ |
| SEKTOR | ↓→←跑 |
| SHEEVA按着低腳 (→↓→) 或→↓→低腳 低腳 | |
| SINDEL | ←↓←低腳 |
| SONYA | ↓+跑+低拳+防守 |
| STRYKER | →→→高腳 |
| SUB—ZERO | →↓→高拳 |

| | |
|---|---|
| FATALITY（近距離）按着低拳 (↓→→↓) | |
| FATALITY（近距離）按着低拳 (跑 防守 跑 防守) | |
| ANIMALITY (掃腿範圍) | 按着高拳 (跑 跑 跑) |
| FRIENDSHIP | 低腳 跑 跑↓ |
| BABALITY | 跑 跑 跑 低腳 |
| STAGE | ↑↑←低拳 |
| BEST COMBO | |
| | 低腳 高拳 高拳 低拳 ←+高腳 |
| | (27% 5-HIT) |

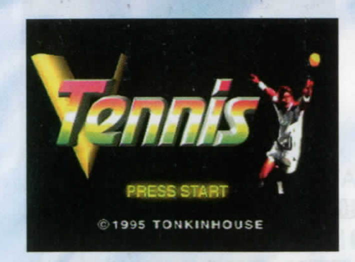
## SHEEVA

| | |
|---|---|
| TELEPORT STOMP | ↓↑ |
| STOMP | ←↓←高腳 |
| FIREBALL | ↓→高拳 |
| FATALITY（近距離） | →↓↓→低拳 |
| FATALITY（近距離） | 按着高腳 (←→F) |
| ANIMALITY（近距離） | 跑 防守 防守 防守 防守 |
| FRIENDSHIP | →→↓→PAUSE 高拳 |
| BABALITY | ↓↓↓←高腳 |
| STAGE | ↓→↓→低拳 |
| BEST COMBO | |
| | 高拳 高拳 低拳 高腳 高腳 低腳 ←+高腳 |
| | (42% 7-HIT) |

## SINDEL

| | |
|---|---|
| FIREBALL | →→低拳 |
| FIREBALL (空中) | ↓→低腳 |
| FLY | ←←→高腳 |
| SCREAM | →→→高拳 |
| FATALITY (掃腿範圍) | 跑 跑 防守 跑 防守 |
| FATALITY（近距離） | 跑 防守 防守 跑+防守 |
| ANIMALITY（任何距離） | →→↑高拳 |
| FRIENDSHIP | 跑 跑 跑 跑↑ |
| BABALITY | 跑 跑 跑↑ |
| STAGE | ↓↓↓低拳 |
| BEST COMBO | |
| | 高腳 高拳 高拳 ↓+高拳 跳踢 AIR FIREBALL |
| | (40% 6-HIT) |

## V-TENNIS





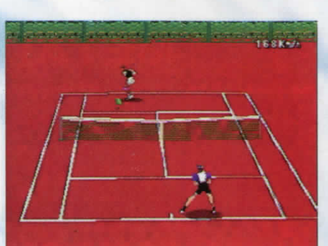


遊戲種類：SPT
製造商：TONKINHOUSE
發售日期：9月22日
售價：5800日圓

© 1995 TONKINHOUSE

《V-TENNIS》是繼《GROUND STROKE》之後，PLAYSTATION第二隻網球遊戲。玩法跟一般的同類形遊戲差不多，所相差之處是被稱粢為「質素」的東西。《V-TENNIS》遊戲中的玩法除了世



界賽之外，亦有單獨的對賽。球員共16有人，當中包括男女球員，而且全都是世界級的頂尖好手，不過，所有的球手也用了新的名字，不過，從他們的外貌也可猜到他們是誰。和《GROUND STROKE》一樣，《V-TENNIS》同樣是利用POLYGON製作的，不過《V-TENNIS》的質素則比前者遜色得多，尤其是在人物的造形上更見敗筆之處。但論操作性，《V-TENNIS》的確是十分令人滿意，不論在人物的移動速度上又或是球速也令玩者很有真實感。可惜在PLOYGON的運用上比較差，導致人物在移動時會有跳或「穿」的現像出現。

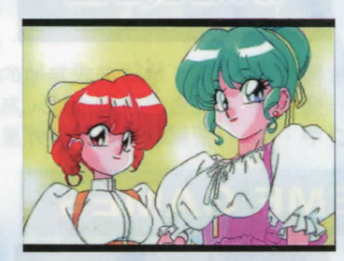
## 寶魔HUNTER蘭姆 SPECIAL COLLECTION VOL.2




遊戲種類：AVG
製造商：ASMIK
發售日期：9月15日
售價：4900日圓

© 1995 SILENCE／1995 XING
© 1995 ASMIK







《寶魔HUNTER 蘭姆 SPECIAL COLLECTION VOL.2》可能是一隻令大家摸不着頭腦的奇怪遊戲，不過，其實此遊戲的來頭也不少。一眼看下去，大家會否感到有一種很熟悉的感覺，各位沒有看錯，因為《寶魔HUNTER 蘭姆 SPECIAL COLLECTION VOL.2》的人物設計是《亂馬1/2》及《山T女福星》的山嶋敦子，所以是有絕對的信心。除此之外，聲優（配音員）方面的陣容亦不弱，分別由玉川紗己子、山口勝平及白鳥由里配演蘭姆、柏斯及瑞樹。故事方面，講述在上集中被蘭姆及柏斯打倒的W•天馬竟大難不死，而且已在密謀再次利用邪惡力量將人類消滅，於是蘭姆及柏斯又要再次出動，對抗邪惡。《寶魔HUNTER 蘭姆 SPECIAL COLLECTION VOL.2》這次的話數和上次的同樣是4版（第5話至第8話）。

## EXECTOR




遊戲種類：STG
製造商：ARC SYSTEM WORK CO.,LTD
發售日期：9月22日
售價：5300日圓

© ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD







如說《EXECTOR》是一隻射擊遊戲，倒不如說這是一隻集3D動作、射擊於一身的遊戲。《EXECTOR》的基本遊戲目標是要在一定時間內在繁複的迷宮中找到出升降機，前往上層。然而，在前進的路途上，有着很多的敵人，包括火箭發射台、各種各樣的機械人，最可怕的是敵人會不停的出現，而且是會在不同的地方出現，使玩者防不勝防，幸而在ITEM方面亦有很多，例如是能源的補充、多種不同的武器，都使玩者得到一定程度上的幫助。

## METAL JACKET

遊戲種類：ACT
製造商：PONY CANNON
發售日期：9月22日
售價：5800日圓




© PONY CANNON




《METAL JACKET》是PLAY STATION第一隻使用對戰CABLE的動作遊戲，而且，不來還可，一來便是可以8人對戰的！當然，對戰CABLE是要另買的，此外，更要有兩部PLAY STATION及兩《METAL JACKET》遊戲，所花的金錢亦不少。如果大家對此遊戲有期望的話，那一定會令大家十分失望，因為《METAL JACKET》實在是一隻製作得十分失敗的遊戲。首先，在POLYGON的運用上，沒有人會相信這是PLAY STATION的遊戲，因為做得實在太差了，就連超級任天堂的遊戲也比《METAL JACKET》出色，單以最基本的爆炸而言，只能做到一個圓球，更何況是那些「三角型的樹」呢！不談POLYGON，其遊戲本身也有不少問題，尤其是操作方面，複雜得令人苦惱。

## TOTAL ECLIPSE TURBO

遊戲種類：STG
製造商：CRYSTAL DYNAMICEL
發售日期：發售中




© CRYSTAL DYNAMICEL



《TOTAL ECLIPSE TURBO》這隻美國的射擊遊戲在早前已在3DO推出過，這次被移植到PLAY STATION之上，似乎是一個不俗的嘗試。故事方面，講述在宇宙之中，存在着一個充心的外星侵略者DRAK-SAI，他企圖以武力侵佔宇宙，地球亦成為他的目標。現在，這個侵略者已來到地球，為了地球的和平，玩者要駕駛戰機，與外星人戰鬥。遊戲方面，玩者所駕駛的戰鬥機，基本裝備只有激光鎗二門，要面對強大的敵人談何容易，所以，在飛行的中，玩者會見到一些用圓形圍着的ITEM，這些ITEM會使玩者的力量大大增強。然而，可能是因為是改自3DO的緣固，所以無論在速度或射擊度也比其他的射擊遊戲稍遜一籌。

## ESPN EXTREME GAMES

遊戲種類：RCE
製造商：ESPN
發售日期：發售中




© ESPN




《ESPN EXTREME GAMES》是一隻在美國推出的賽車遊戲（應該是的）。一般人對美國遊戲總會有一定程度的歧視，不過，如果對此遊戲有歧視的話，一定會是家的損失。遊戲方面，是以玩者1人（2人也可），對抗其他的15人（2P時14人），最特別的是玩者使用的賽車，並不是一般的車，而是單車、雪屐、滑板、STREET LUGE四種，前三者相信不多介紹，而STREET LUGE則是一種在外國十分流行的新興玩意，玩者可以選擇1人、2人連同CPU人物一同作賽，又或者只有1P及2P二人單獨比試。在比賽之中，玩者可以利用手或腳來攻擊其他的對手（當然包括2P在內），這使遊戲更加刺激，而且，在比賽之後，如果能夠取得好成積的話，還可以用金錢買更好性能的車輛。

## RAYMAN

遊戲種類：ACT
製造商：UBI SOFT
發售日期：發售中




© UPI






《RAYMAN》這隻在日本和美國同時推出的遊戲是UBI在PLAY STATION內首隻動作遊戲。遊戲方法大致也和日本版和SATURN版的差不多。故事方面，三隻也是一樣的，講述RAYMAN的族人被大魔捉了，RAYMAN為了要救助他的同伴，隻身上路，幸而得到仙女之助，RAYMAN得到了攻擊的能力，使他能對抗敵人。在路上，RAYMAN會遇上不少敵人，但亦會遇到一些被捉住的同伴，RAYMAN要憑自己的力量去拯救其他的同伴，在一版之中，共會有8批同伴有待RAYMAN拯救，所以，RAYMAN必須在途中不斷增強自己的的力量。此遊戲的畫面異常的精采，而且色調鮮明，比起其他兩個版本，實在精采得多，再加上「多聲多氣」，玩起上來更加有趣味。




# 一個可能連開發商都未必知道的秘技

# ZERO DIVIDE 3D 體驗法

## 一個可能連開發商都未必知道的秘技

若果看官是PS用家的話，相信已經買了此GAME，至於本GAME的質數及精采之處，筆者已不再詳述。近日，本刊更發現另個鮮為人知的秘技——*3D體驗法*。各位毋用驚奇，且聽筆者慢慢道來。



◆必須將OPTION畫面中把VIEW MODE調校至ROLLING

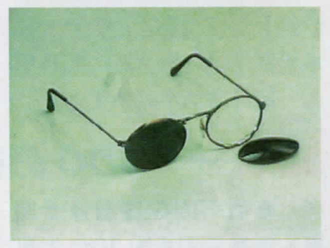
◆畫面會以逆時針由左至右轉動



◆ROLLING畫面是引致《ZERO DIVIDE》產生立體幻像的其中一個因素

## 環境及裝備

首先，在OPTION畫面中把視點調校至ROLLING模式，在遊戲中的時候，畫面便會以逆時針由左至右轉動，這時，請把一塊半透明的膠片(例如將太陽眼鏡左面的鏡片拆去便成）擺在右眼前；那麼，GAME中的角色和背景便以立體的方式呈現眼前。另外，最好將四周的燈光校暗，儘量做到不反光，這樣立體效果便會更加明顯。



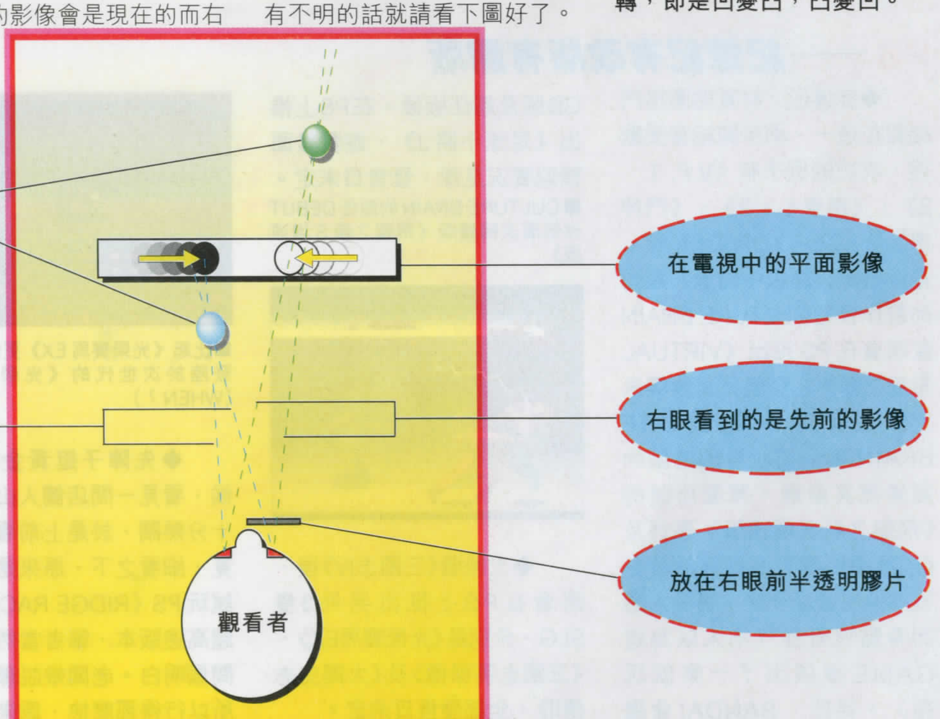
◆道具：將太陽眼鏡的左面鏡片拆去

## 原理

其實這秘技並不是甚麼驚人發現，只是利用光線進入眼睛的時間差別而造成的幻像。雖然GAME中的畫面不斷地以逆時針轉動，但事實上只是遊戲程式中的鏡頭不斷移動，說清楚一些則只是鏡頭的座標數據以Y軸為中心而轉動，並不是真正的立體，不過當人的右眼被半透明膠片擋著的時候，光線進入右眼的時間就會減慢，即是説右眼比左眼看到景物的時間較慢；那麼左眼看到的影像會是現在的而右眼看到的影像就會是先前的，當左右眼一齊看到不同時間的影像訊息時，人的視覺神經便會被愚弄，繼而產生立體的幻覺。原理就解釋過了，希望大家能夠領略這秘技的樂趣，若有不明的話就請看下圖好了。

## 後記

**當畫面以逆時針轉動時，切記不要把半透明膠片放在左眼前，因為這樣做的話把會把角色和景物的前後距離感——調轉，即是凹變凸，凸變凹。**



# STREET FAXER

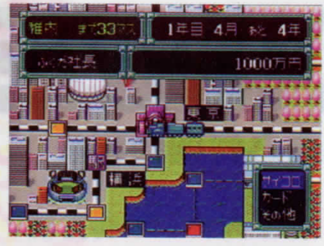
BY FUKUDA

## SFC——《勇者鬥惡龍 6》打破慣例

◆前一排在亞視播映的動畫《銀河戰國群雄傳》，將會由ANGEL在12月左右推出遊戲，遊戲模式類似以前的《地球之光》，目的是從四名主角中選取其中一人把銀河統一起來。容量是16M，售價未定。

◆在PC98個人電腦被受好評的SLG《無人島物語》將會由KSS在超任上推出，故事大致是說6個落難於荒島的人，如何靠玩者的手把他們拯救出來。遊戲賣點是其中4名成員是由10歲至24歲的美少女，造型相當悅目（請不要誤會，這遊戲是很正經的），容量、售價及發售日未定。

◆HUDSON超人氣作《桃太郎電鐵》系列將會在超任上推出最新編《SUPER桃太郎DX》，相信此最新版（或者可能是在超任上的最終版）會大大加強內容，12月下旬發售予定。

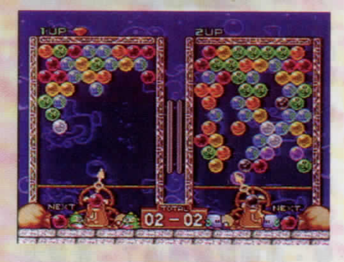


■究竟《SUPER桃太郎DX》會否出現比《SUPER桃鐵3》中的超級貧乏神更恐怖的魔物？

◆臨截稿前收到料，ENIX終於向外界正式宣布鎮山之寶《DQ6》決定會在今年12月9日發售，售價為11400日圓。被問及發售日為甚麼被排在星期六時（註：由於DQ2和DQ3發售時曾有學生為了搶先購買遊戲盒帶，竟然老早逃學在發售店外通宵排隊，後來日本教育部有關方面向ENIX施壓，終於定下了一條不成文規定——所有大作均不會在周日推出。），ENIX則說由於12月9日在日本是學校假期，故此便打破了過去必須在星期日推出的規定。筆者希望ENIX不會再改發售日期，因為這公司的「聲譽」不太好，經常有延遲發售的紀錄，故此期待3個月後這承諾能否兌現。

## 3DO——3DO仍有佳作

◆估不到在這個過渡期裏，還有公司肯對3DO大興土木，真是天下機民的喜訊。MICRO CABIN會在《SWORD & SORCERY》推出後，在11月推出《泡泡龍PUZZLE BUBBLE》，售價6800日圓；另外在今年年尾左右會推出人氣作《美少女夢工場2》，即剛在PCE上推出不久的版本，售價未定。



■「PUZZLE BUBBLE」將會出現在3DO上

## SS/MD——美國世嘉將MD手提化

◆美國世嘉將會推出一架名為「GENESIS NOMAD」的手提機，機能是以MD為藍本，故簡言之即是一部手提的MD，但相比起以前推出的MEGA-JET，由於有彩色LCD的關係，所以強力得多。不過，由於海外版的GENESIS CDX（此機是一部手提的MD加MEGA CD混合體）並沒有在日本發售，而且據聞發售情況很差，筆者很不明白為何世嘉要在海外市場推出此「廢」機（因為NOMAD不能接駁MEGA CD及32X）。不如把資源放在軟件上或者開發一部全新的32BIT手提機吧！

## PS——記憶記有改版有翻版

◆多邊形／材質貼圖格鬥遊戲在這一、兩年間相當受歡迎，成功的例子有《V.F. 1、2》、《鐵拳1、2》、《鬥神傳》及《ZERO DIVIDE》等，最近推出《超級中國拳》系列的製作公司CULTURE BRAIN宣布會在PS推出《VIRTUAL飛龍之拳》，發售日及售價未定。說真的，CULTURE BRAIN這公司所推出遊戲的質素認真麻麻，單看所謂的《飛龍之拳S增速版》事件及《超級中國拳》系列竟然可在日本推出這麼多集，真令人感到有點兒奇怪（本人以為這GAME應該出了一集就玩完）。另外，BANDAI會繼GB版及超任版後，在PS上推出《足球小將J》，遊戲畫面類似實況足球，發售日未定。

■CULTURE BRAIN的超任DEBUT作低層次補鑊版《飛龍之拳S增速版》



◆光榮繼《三國志IV》後，將會在PS上推出另外3隻SLG，分別是《光榮賽馬EX》、《三國志英傑傳》及《太閣立志傳II》，全部發售日未定。



■比起《光榮賽馬EX》更熱切期待登陸於次世代的《光榮賽馬2》（WHEN？）

◆先陣子逛黃金場的時候，看見一間店舖人山人海，十分熱鬧，於是上前看看個究竟，細看之下，原來是有人在試玩PS《RIDGE RACER》的超高速版本，筆者當然向老闆問個明白。老闆娘說那架車之所以行得那麼快，原來是靠一張叫「ACTION REPLAY」的記憶卡的，個多月前她便已以五百多港元的價錢從日本購入了那張卡，但當時不識貨，所以只放在一旁陳列，及至後來有一班識貨之人對當中的記憶有興趣，她才以十元一個記憶的價錢抄了一些記憶給對方。

筆者後來在一本日本遊戲生產商不太支持的日本改機雜誌中看到那張卡的廣告，原來那張卡是由英國DATEL ELECTRONICS開發的，除了《RIDGE RACER》之外，還有《JUMPING FLASH》、《KILEAK,THE BLOOD》和《極上沙蛇》等八個遊戲的改版記憶，而那些記憶都已下了

PROTECT，要用較特別（但不困難）的方法才能抄出來。假如大家有興趣的話，不妨直接向日本方面訂購，詳細資料如下：

價格：5800日圓（不包括郵費）




Designed and Manufactured by
**DATEL ELECTRONICS**

日本語版総輸入販売元：
有限会社カラット
〒110 東京都台東区東上野1-7-5 TOTビル5F
TEL：03-5688-4654　FAX：03-5688-4188



■從這些畫面可以看出，這個高速記憶其實已超出主機的顯示能力。玩過這記憶的人都說這麼高速根本不能拿來玩。

◆前陣子，《遊戲誌》編輯部收到很多讀者報料說買到冒牌的PS記憶卡，無法錄下進度。於是筆者明查暗訪，知道了分辨冒牌卡的方法。據知，冒牌卡雖然機乎跟真正的PS記憶卡包裝得幾乎一模一樣，但是有兩處地方還是有所不同的。

## POINT 1：盒邊的字體顏色

PS記憶卡包裝盒蓋上是寫有「SONY メモリーカード」字樣的，正版記憶卡上「メモリーカード」這句字是白色的，但冒牌卡上這句字卻是黃色的。




## POINT 2：膠袋銀封條

PS的記憶卡是連同膠盒包裝在一個透明膠袋裏以一張正方形銀色膠貼封住的，那張膠貼頗為特別，如果放在燈光下映照，便會隱約看見平滑無摺痕無花痕的膠貼上排列着「封濟」的日文漢字在上面。如果是冒牌貨的話，便造不到了。



基於以上兩點，購買PS記憶卡時，就應要求店員讓你親自拆閱包裝，細心檢查以上兩點，便較有保障了。

據説，那些冒牌記憶卡是由中國大陸製造的，外表幾乎跟真卡毫無分別。除了記憶卡外，據知連手掣也有冒牌貨出現，不過由於手掣沒有那麼多保安措施，所以連遊戲店的店員有時也難以分辨。聽説，有些無良商人甚至把原裝跟機的一個PS手掣也換成冒版貨，所以現在PS在香港未正式有代理之前，各位想買PS的朋友還是幫襯一些信譽較好的遊戲店好了。

# 街頭GAME霸王

文：威記

## INDY 500玩後感

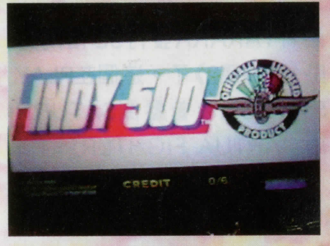
期待以久嘅SEGA街機新GAME《INDY 500》終於抵港，威記當然第一時間落場試番鋪。最初，我同一班FRIEND都抱住好大嘅期望，希望有部可以取代NAMCO部《ACE DRIVER》，俾我哋大顯身手不過，當我一見至部機，就開始有啲失望，整部機個感覺就好似玩《地通拿》咁。幾乎冇人圍觀，問者亦少。

既然等咗咁耐，當然要入6蚊試試，點知一開始，「INDY 500」嘅ROLLING START就俾我十足十嘅《地通拿》感覺，毫無新鮮感。起初覺得16：9嘅熒幕幾夠迫力，但係當你玩落手就知道哩個熒幕害死你——你幾乎冇可能睇住個咪錶嚟轉波，因為距離太遠，可惜《INDY 500》嘅音響又冇《RAVE RACER》咁好，可以聽住ENGINE聲嚟轉波。

不過，最後都終於「克服」咗哩個問題，因為哩架車根本就唔駛轉波！你聽過F-1炒車之後可以用4波開車未吖？《INDY 500》得。就算炒到天翻地覆都唔緊要，一個筋斗撻落地都可以有140幾KILO剩，話咁快追得翻。炒車嘅判定就更離譜，平時擦牆擦到離晒譜都可以唔炒，但係頭轆係咁宜HI吓前車就會翻天覆地，真係唔知信佢邊一套。

熒幕嘅解象度亦有問題，16：9嘅熒幕其實有些少魚眼鏡效果，後面圍觀嗰個就會幾HAPPY，揸車嗰個就好容易俾啲唔準確嘅比例呃咗。而且唔知點解熒幕係有啲一粒粒嘅感覺，唔夠《RAVE RACER》咁清晰。

總括嚟講，《INDY 500》反不及《地通拿》同《SEGA RALLY》好玩，要玩ROLLING START嘅話不如玩番《地通拿》，起碼可以LINK機同人比試嘛。







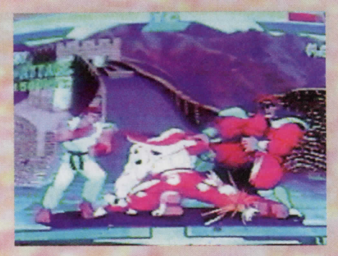
## 《少年街霸》玩秘技玩出火

相信大家都睇咗今期「秘技工場」個《少年街霸》秘技，你哋認為得唔得意？奇怪嘅係哩個秘技唔係部部機都行得通，唔通《少年街霸》嘅底板有個版本？

其實好明顯，哩個係喺設計二對一秘技時所出現嘅BUG。設計者可能喺設計二對一秘技時冇諗過CON機嘅人只係CON阿龍一個，所以就出現阿龍同CHARLE合戰司令嘅現象。至於點解二對一CON機時可以選豪鬼、火引彈同司令，就真係諗唔明喇。究竟二對一CON機時嘅BUG仲有幾多款呢？

另一個好大鑊嘅問題係用秘技CON機勝出的話，嗰舖免費2P到底係玩者蝕定係CAPCOM蝕。以CAPCOM咁大間公司嚟講，一定有專人負責DEBUG。相信好快，市面上就會有一批DE咗BUG嘅街機底板出現。





# 街頭GAME霸王

文：威記

## 番外篇

### '95 AM SHOW匯報

9月13至15日，千葉幕張展覽館（還是老地方）舉行了第33屆AM SHOW。AM SHOW是日本各大街機生產商展示今年年末至下年年初的新街機的機會，各大廠商都傾巢而出。現在，大家就跟我來今次AM SHOW的場館，看今年下半年有甚麼重點街機吧。

## SEGA——繼續起角

今次AM SHOW中有最多新機種推出的要算是世嘉了，而世嘉今年就會推出多個3D立體動作格鬥遊戲，最受注目的當然是個個角色背脊都有架SATURN的《VIRTUAL ON》了。另一個在會場中展出的重要作品就是《FIGHTING VIPERS》，這個以滑板來進行格鬥的遊戲似乎也吸引了不少街機玩家，加上改版的《VIRTUA FIGHTER 2.1》和非格鬥的《VIRTUA COP 2》，世嘉今年真是起角人的天下。

## CAPCOM——以《鬥神傳2》進入起角世界

一直以來都站在平面格鬥街機市場大哥地位的CAPCOM，在今次AM SHOW中最大的特色，相信就是替TAKARA發行3D格鬥遊戲《鬥神傳2》了。這個在PLAY STATION中曾壓倒SATURN版《VIRTUA FIGHTER》的格鬥作品看來真的要跟嘉來次正面交鋒，而CAPCOM或許正好趁這次機會，染指3D格鬥這個新市場。

除了《鬥神傳2》外，CAPCOM本身亦有個《MARVEL SUPER HEROES》的平面格鬥遊戲推出。

## SNK——64BIT街機指日可待

可能由於SNK一向都會在各大展覽中展示快將推出的大部分作品，所以今次AM SHOW中展出的《KOF'95》、《超人學園》、《STAKES WINNER》和《METAL SLUG》都沒有給我們太大的新鮮感，反而是會場中展出了一部不准拍攝的SNK 64BIT新街的雛形就頗為吸引了。據知那部64 BIT機將先推出的賽車遊戲將有一件新穎的小玩意——各機的主熒幕上還有一副小熒幕和一部電視攝影機，即時把從其它對賽車上拍下來的對手狀況顯示出來，這構思的確不錯，不過，到了香港的時候這部小熒幕會不會引致更多場外亂鬥事件發生就不得而知了。

## NAMCO——樣樣都有佢份

另一個不容忽視的街機巨賈就是NAMCO，他們今次展出了另一款3D對戰格鬥遊戲《SOUL EAGE》。這遊戲是以中古時代武士比劍的形式進行，唔，看起來真立體版的《侍魂》不知如果同時跟《鬥神傳2》推出的話誰會取勝呢？

另外，NAMCO亦開始染指3D槍擊遊戲，推《TIME CRISIS》出這個跟《VIRTUA COP》非常相似的遊戲；還有3D大轆車遊戲《DUST DUSH》，NAMCO真是樣樣都有佢份呢。

■今次 AM SHOW 三日展期中，只有第三日——9月15日才公開讓外界參觀試玩。





■《VIRYUA COP》雖然已沒甚麼特色，但問津者仍駱驛不絕。





■有圍欄的對戰格鬥遊戲《FIGHTING VIPERS》看來頗為吸引，不過，各角色手上的滑板到底有甚麼作用呢？

■用雙桿來操作的《VIRTUAL ON》是部頗大的台機，不知這會否影響它在香港的流行程度呢？




■ NAMCO 的《ALPINE RACER》滑雪機雖然經已推出了一段日子，但仍吸引了不少人。



■ SNK 的接待處



■《超人學園》剛剛在香港推出。



■《櫻桃小丸子》都可以出問答遊戲？你好嘢！



■一如以往，SNK 總愛一早就把一些已完成，但未有那麼袂推出的 GAME 展出，以看反應。



■《STAKES WINNER》



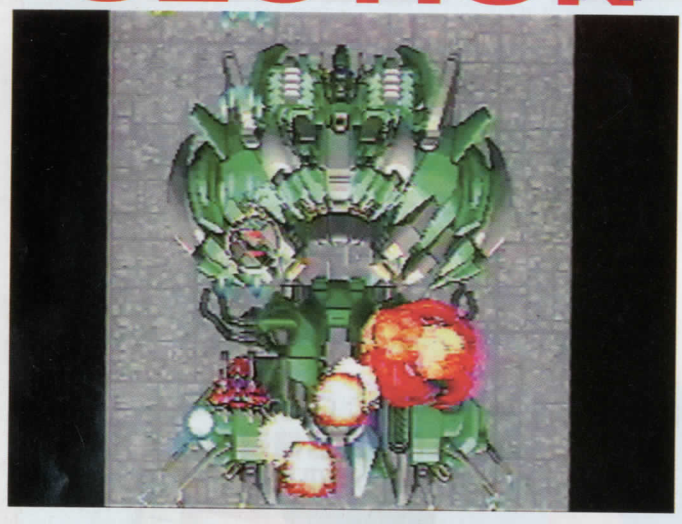
■KONAMI 又有一部大形座倉機推出喇！





# 無責任新GAME評壇 指定動作

# LAYER SECTION



製造商：TAITO
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



SS STG

## 無責任編輯：赤目黑龍

利……利害呀！左！右！衝前呀！發炮！已後久沒有玩過這樣精采的一個射擊遊戲，不過……真的十分困難。論畫面，《LAYER SECTION》已是不俗之作，而且，其背景的質素真可說是比街機更精采，更仔細。若論整體而言，速度，絕對可以稱得上是合格，而敵人方面,多真是多得不得了，而且，有不少更是「極度難打」的，但反而能激起玩者的鬥心，心中常想着「打爆機」「打爆機」！真是令人變得更有毅力，不過，屢敗屢戰，屢戰依然屢……敗……

**評分：8分**

## 無責任編輯：PUYU神

SATURN總算推出了一個不是立體的射擊遊戲，好讓那些3D感不好的人再度發揮「射擊皇」的實力（黑龍，我唔係話你㗎）。此GAME本身的移植度很高，畫面很漂亮，子彈很多，不過筆者卻覺得它的「花臣」不夠多，來來去去都只有前炮及導向激光，實在是單調了一點，需知道一個好的射擊GAME除了靚畫面外，其武器及戰略性都十分重要，缺一不可，否則就只需用膠紙貼着發彈的按鈕便可，哪來樂趣？當筆者回想到MD時代的《武者雅士達》(4M)和《THUNDER FORCE IV》(8M) 的成就，心裏的疑問就更大，究竟在這幾年間，射擊GAME進步過多少呢？

**評分：6分**

## 無責任編輯：ARES

「哇！隻《LAYER SECTION》巔㗎！啲難度根本唔係俾人玩。」以上便是ARES玩完《LAYER SECTION》後的評價。自問對射擊遊戲的研究並不深，一向只是玩玩吓，以輸咗就輸咗的心態攻略遊戲，不過今云《L.S.》似乎已令ARES改觀，因為在難度上雖然十分究極，但畫面效果就十分一流，可惜是自己玩時似乎無暇欣賞，只有一邊大叫一邊藏身於彈雨之中。此外以「LOCK ON LASER」代替以往的「救命大彈」亦是其特色之一，尤其是一次鎖到多台敵機並一口氣作出摧毀，真的令玩者充滿快感。而可將遊戲由直向設定為橫向亦是其長處，除可遷就不同人仕的習慣外，更令遊戲添上一份新意。

**評分：8分**

## 無責任編輯：米奇

對於私神經極差嘅米奇來説，射擊遊戲永遠只係用嚟過吓手癮、鬆弛神經嘅玩意，而睇人哋玩就可以細心欣賞到射擊遊戲中的壯觀景象同精采音樂。《LAYER SECTION》在這兩方面都俾我好享受。雖然每次玩嘅時候，我都好快中彈身亡，但係唔會因為敵人出場只得一套模式而令你愈玩愈沉悶，這可能係拜「LOCK ON LAZER」制度所賜，因為每次你LOCK到嘅機嘅數目都唔同，打中邊隻機先都會令戰局有所改變。敵機多、速度適中係哩GAME隻嘅優點，背景佈置變化，音樂更值得一讚。相信做旁者都一定會覺得係好受。

**評分：8分**

## 無責任編輯：J.J

近來不知是甚麼原因，家庭機市場中又再有回一大堆射擊作品，《LAYER SECTION》便是其中之一。這遊戲雖然本來是街機GAME，但由次世代機移植後，感覺上比原作更為出色，除了裁去兩邊畫面來進行的縱向MODE外，巧妙地將畫面橫置而修改控制器控制方式的橫向MODE就像是在玩橫向射擊遊戲一樣，只是縱向MODE因為畫面上下都有所縮減，令玩慣了街機版的人有點不習慣。

**評分：7分**




# 無責任新 GAME 評壇 自選動作

## ZEITGEIST



機種：PLAY STATION
製造商：TAITO
遊戲性質：STG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM


### 無責任編輯：赤目黑龍

精采呀！真是很精采！！單是那全 POLYGON 的 OPENING 已是叫人為之喝采。遊戲方面，其實只是普通的3D射擊，反而，有點奇怪的是那「導向雷射」，不能不停使用，用完之後，要儲滿後才能再用。而射擊時就好像「平面版」的「LAYER STATION」。在速度方面，感覺是不俗的，唯是那兩個視點的切換，主觀 VIEW 其實是比較難處理的，因為很難掌握到射擊時的角度，反而用一個比較古老的視點玩會比較易「上手」，不過，相信大家要花比較多的時間方可完成。

**評分：6 分**

## 魔法騎士



機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：RPG
價格：4800 日圓
容量：CD-ROM


### 無責任編輯：赤目黑龍

好一個由同名動、漫畫改編而成的作品，《魔法騎士》的內容相信大家一定會很清楚，是講述錫菲羅這地方的神官煞加度叛變，幽禁了公主，使錫菲羅陷入極大危機之中。光、海、風三人便被選中成為拯救異世界的「魔法騎士」。未看過此TV版的各位不妨一看，因為OPENING完全被收錄，而且，故事中的動畫場面十分多，頗為精采。而故事方面，則有不少與原作及動畫版不同之處，使大家玩起來不會太沉悶，再加上那精采絕倫、有趣生鬼的「繪日記」，肯定會為大家帶來百份百的歡笑！

**評分：8 分**

## V-TENNIS



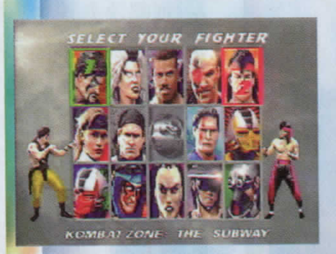

機種：PLAY STATION
製造商：TONKINHOUSE
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM


### 無責任編輯：赤目黑龍

網球遊戲一向是黑龍的鍾愛，不過，這次推出的《V-TENNIS》的確令人失望，無疑是比先前推出的《GROUND STROKE》較為優勝，相信一定會吸引到不少好此道者，但對黑龍而言，操作根本不是問題，最大的問題出於視點。加上球的「反彈」強勁，令黑龍感到大為驚訝！（在後場底線竟能扣殺！！）此等不合理之事怎能發生，再加上人物的 POLYGON 真的做得非常差，所以，《V-TENNIS》可以稱得上是一隻倒退的網球遊戲。

**評分：6 分**

## 龍爭虎鬥 3




機種：超級任天堂
製造商：WILLIAMS
遊戲性質：FIG
容量：32M


### 無責任編輯：PUYU 神

不知為何美國人這麼愛好這GAME，就連電影也大收特收，美國人的喜好總是有點……不過，這GAME其實已經出得不錯，而且還一集比一集好，算是有所交代。新加入的跑掣用途不大，各位大可以忘記，而招式輸入方面和前作有些出入，這點是筆者最反感的，而且人物也比較細小；可幸血腥場面依然健在，加上究極神拳的殘酷鏡頭可觀性十足，總算有令人玩的意願和目的，但當看完那些核突鏡頭後又會否再玩呢？

**評分：6 分**



# 無責任新GAME評壇 自選動作



## BRANDISH 2

機種：超級任天堂
製造商：光榮
遊戲性質：ARPG
價格：10800日圓
容量：24M



### 無責任編輯：J.J.

一般RPG都是在迷宮探險時最為麻煩的，但《BRANDISH》就偏偏是個完全由迷宮組成的ARPG系列，每一塊圖版都異常的大，解謎要素又多，因此玩的時間是不下於一般RPG的。這一集由於用了24M容量，特寫畫面增加了不少，令遊戲看起來豐富得多，若然你有超任滑鼠的話大可用它來玩，因為在操作上是會流暢得多的。

**評分：6分**

## 戰鬥機械人烈傳

機種：超級任天堂
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：12800日圓
容量：24M



### 無責任編輯：ARES

身為《超級機械人大戰》的擁躉，在《烈傳》推出後當然立即「進貢」，七百元左右，價錢差不多吧。至於玩後，發覺系統上與《大戰》明顯不同，理論上可說比《大戰》難玩很多，然而似乎每一戰也不是太困難，原因可是敵機數量少得可憐，只要放出箭頭部隊，加上戰略便能漂亮地勝出。此外遊戲中各機械人雖則變回正常大小，但總是欠缺了一份迫力。而對於ARES來說，唯一的難處便是最後一版的馬沙，尤幸在與月狼的討論中「套」到解決方法才得以順利（即一隻也不死）爆機，不過方法似乎要消耗大量根性。總括來說，《烈傳》可是一隻機迷兼動畫迷必玩的GAME，好不好玩嘛，這點似乎要看「怨念」而定。

**評分：7分**



## METAL JACKET




機種：PLAY STATION
製造商：PONY CANYON
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



### 無責任編輯：米奇

如果你唔贊成我以下對哩隻GAME嘅批評，我一定會攞你去驗下個腦——我從來未想過PLAY STATION第一個通訊對戰GAME係咁差嘅，好彩在玩之前睇過《RIDGE RACER REVOLUTION》嘅照片，如果唔係真係以為PS嘅通信對對戰遊戲係咁差嘅。起角嘅球體爆花、幾乎睇唔見嘅對手、三角錐體嘅子彈同樹，ONE AND ONLY ONE嘅視點，縱有千百種設定都彌補唔到咁差嘅解象度同咁差嘅操作性。好彩隻碟公司嘅唔，睇怕都唔會有人同我玩通訊對戰囉。

**評分：3分**




# 無責任新GAME評壇 自選動作

## INDY 500

### 無責任編輯：ARES

有賽車遊戲，當然少不了ARES的份兒，從數年前的《鈴鹿8耐》到現在的《RAVE RACER》也能打遍天下無敵手（自稱）。而《INDY 500》的推出，正好迎合口味，在玩熟了《ACE DRIVER》後又來一新挑戰，誰知……實在是不！知！所！謂！方程式賽車可以六波微微收油片過，所謂搶軚只是「樘軚」好緊，用偉大彈弓拉實兼同你鬥力回中！畫面一粒粒好似大風雪，效果奇差，相比起《ACE DRIVER》簡直有雲泥之差。天呀！何時再可玩到一個OK嘅方程式新賽車GAME！？唔，聽講遲啲SNK首隻立體賽車GAME有好嘢玩喎…嘻嘻，又一期待！

評分：4分




機種：街機
製造商：SEGA ENTERPRISES
遊戲性質：RAC
© SEGA 1995 © 1995 INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION

### 無責任編輯：PUYU神

筆者一向甚留意街機的賽車GAME，皆因自己是賽車迷，所以一聽到《INDY 500》到港，便馬上跑去試過究竟。由AM1研所做的《INDY 500》並沒有令筆者失望，軚感和路面的感覺確確實實是SEGA獨有質感，很有力，很實在。在畫面已經達到同級對手的標準，唯獨是比起《DAYTONA USA》則是欠缺了一點神采，或者是先入為主的原故吧。這GAME有一點非常「捉蟲」──明明是4:3的GAME畫面，卻要把它裝在一個16:9的背投顯示器上，畫面壓縮了，怪難看的，莫非連日本人也不懂如何使用16:9電視嗎？

評分：7分

## WORLD ADVANCED 大戰略

機種：SATURN
製造商：SEGA ENTERPAISES
遊戲性質：SLG
價格：7800日圓
容量：CD-ROM
ORIGIAL GAME：© SYSTEM SOFT 1988
REPROGRAMMED GAME：© SEGA 1995

### 無責任編輯：J.J

作為SEGA公司的著名戰略遊戲系列，《WORLD ADVANCED大戰略》的責任相當重大，以現時的反應來看，這一集可算是成功的。首先，以系統來說，由於有MD版上一集的經驗，顯得相當成熟，電腦的思考時間亦明顯地縮減了，至於戰鬥場面方面，雖然不致稱得上是十分好，但以多角形部隊配以各種鏡頭效果來表現的戰鬥過程總算是有着一定的吸引力，但在下最想看到的反而是以日本來玩故事模式爆機時，SEGA會安排一個怎樣的結局？

評分：8分

### 無責任編輯：PUYU神

終於，SEGA都要推出他們的皇牌之一《大戰略》系列。筆者早在1992年便期待MEGA-CD的《SUPER大戰略》，但可惜只聞樓梯響……直至到現在才推出這GAME，可算是令一眾《大戰略》迷得嘗心願，可令他們在SATURN上繼續那些永遠打不完的仗。說回本GAME，最初有很多人問筆者這GAME的戰鬥畫面能否做到如書本介紹般漂亮，筆者一一向他們保證，幸好沒令人失望，否則……其實本GAME怎樣好法已經毋需多費唇舌，單是MD版已經在機民中家傳戶曉，如今在SATURN上就只有如虎添翼，只是數百圓就隨時玩足數年，喂，去邊度搵呀？老友。

評分：8分

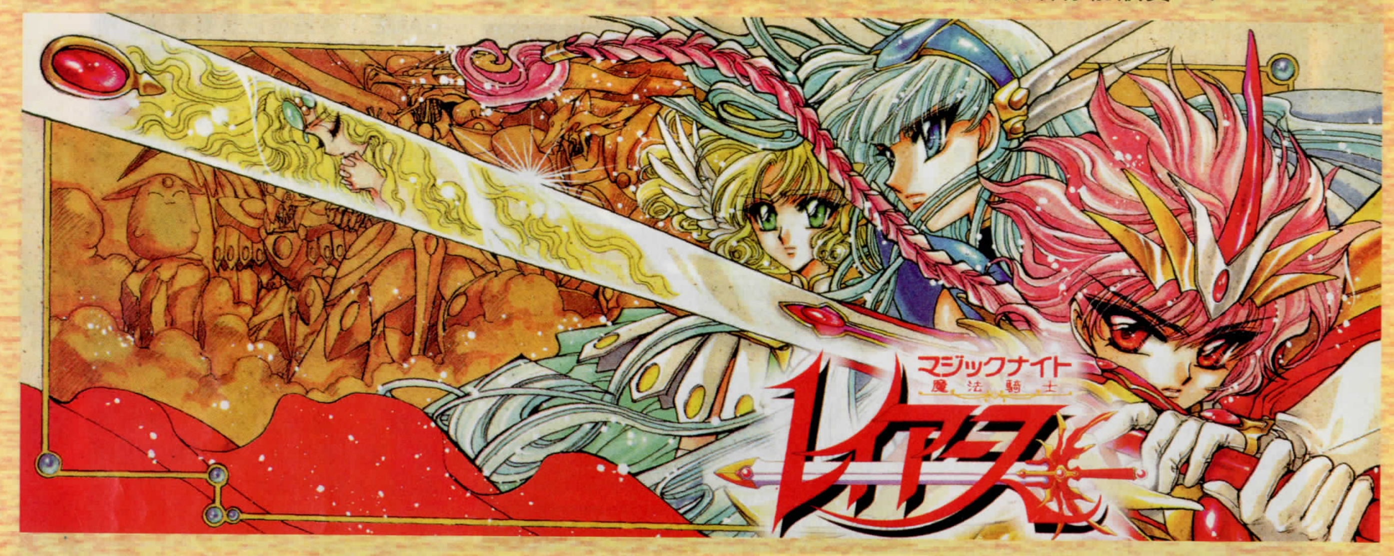
### 無責任作者：FUKUDA

還記得很多年前在紅白機上玩過一隻SLG《大戰略》，以當年的機能來說已經算是很不俗了，只是本人對現代／WWII的戰略遊戲沒有多大興趣（因為的而且確要對軍備有相當的知識才玩得高興），所以只是沉迷於像《半熟英雄》之類的幻想式SLG。MD推出《SUPER大戰略》及《ADVANCED大戰略》時，遊戲系統上已經過長時間的改良而比起以前好得多，只是電腦每每在思考上花了許多時間。最近SS版的《WORLD ADVANCE大戰略》已經在這方面改進了許多，而且戰鬥畫面是以多邊形所做成的機體進行對決，用不同的視點來播放畫面的確不會令玩者有納悶的感覺。唯一要彈的是每一次播片時都要LOAD一陣機，令到興致稍減。

評分：7分

# 《魔法騎士》THE ART OF 繪日記

遊戲中的三位主角對不斷發生的事情都有一一寫在日記上，而且還配上了「精采」（？）的圖畫，今次的「THE ART OF GAME」或許就讓我們來公開其中的一部分，讓那些未有玩過這遊戲的讀者亦能欣賞一下。




## 獅堂光篇


The Art of Game
龍嘯海篇
鳳凰寺風篇

# GAME MUSIC STATION

TEXT : LABOR

相信一直有看《遊戲誌》的閣下，一定是很喜歡打機的罷（廢話！），但對於遊戲中所用的配樂，大家又是否同樣受落呢？由今期開始，小弟LABOR將會在《遊戲誌》內開設這個「GAME MUSIC STATION」，為好此道的遊戲迷提供最新遊戲音樂CD的推出情報，或許由於香港的情況特殊，原裝GAME的價格較低（反蛋更低…

…），相對之下二百至三百多元一隻的遊戲CD反而顯得昂貴，這可以說是遊戲CD一直很難在港暢銷的主因，但只要是好的音樂，便總會有人懂得欣賞的，而小弟的最大心願，就是能以這版位提高遊戲音樂在本地的受重視程度。

說到遊戲音樂，或許有些讀者仍不知道在那些地方可以買到，既然今次是第一次和大家見面，理論上亦應談談買這些CD的方法。首先以香港島來說，銅鑼灣中心、灣仔集成中心，九龍旺角的信和中心、太子的金都商場裏專賣動畫CD的店舖都會有遊戲CD的現貨或代客定碟的服務，大家只要有CD的碟名及編號便可定購，價格方面，一般都會是日圓定價×0.08～0.1左右（即俗稱的8算、10算），以現時日圓匯率來看，8算是正常價，10算則有少許炒賣成分。由於近年遊戲CD在港逐漸受到重視，一些較著名的遊戲CD（如SQUARE公司一系列RPG，餓狼、街霸等格鬥作品）都會在第一時間到港，即使要定購的，一般亦只需花2～4星期便可到港。

## 9月份 GAME MUSIC CD 新作精選

### LUNAR ETERNAL BLUE ,ナティックパレード VOL.2

**LUNAR ETERNAL BLUE LUNATIC PARADE:VOL.2**

**發售日**:9/13
**發售商**:東芝EMI
**編號**:TYCY-5452
**價格**:2800日圓




以一個和遊戲版稍有不同的方式來描寫「LUNAR」世界的DRAMA CD第2作（完結篇），同時亦收錄了7首SOUND TRACK中未收錄的音樂。順帶一提，此系列的上一作編號為TYCY-5444。

### THE KING OF FIGHTERS'95～アレンジサウンドトラックス～/SNK新世界樂曲雜技團

**THE KING OF FIGHTERS'95～ARRANGE SOUND TRACKS～/SNK新世界樂曲雜技團**

**發售日**:9/21
**發售商**:PONY CANYON
**編號**:PCCB-00189
**價格**:2500日圓




除了原有的遊戲音樂改編版外，亦有由13名SNK格鬥遊戲配音員合唱的「SONG OF FIGHTERS'95」及ATHENA的配音員長崎萌所唱的「MY LOVE～提起精神～」這兩首歌曲。

### 豪血寺外伝～最強伝説/ATLUS

**豪血寺外傳～最強傳說/ATLUS**

**發售日**:9/21
**發售商**:PONY CANYON
**編號**:PCCB-00190
**價格**:1500日圓



豪血寺系列最新作「豪血寺外伝」的原裝音樂及人聲等共50 TRACK的作品。由於此遊戲的BGM是歌曲形式，所以亦附送了歌詞方便大家唱（？）。

### CDドラマ「風之伝説ザナドゥツ」ヒロイン達の誕生日

**CD DRAMA「風之伝說XANADU II」女主角們的生日**

**發售日**:9/21
**發售商**:KING RECORD
**編號**:KICA-1167
**價格**:2800日圓




將日本於電台播出的廣播劇「風之伝說XANADU II」CD化。劇中以各女主角們在生日時遇上的事為中心，情節亦較為搞笑，沒有「風傳」系列那麼嚴肅。

### ステレオドラマ·もっと!ときめきメモリアルSEP.～フィーチャリング朝日奈夕子

**STEREODRAMA·更！心跳回憶SEP.～FEATURING朝日奈夕子**

**發售日**:9/21
**發售商**:KING RECORD
**編號**:KICA-7666
**價格**:2800日圓

雖然這遊戲的PS版仍未推出，但每月一隻的系列CD則推出了有好一段日子。今集的特寫人物是朝日奈夕子，喜歡這遊戲的人不妨考慮。

### GAME MUSIC IS DEAD～歴代の王様

**GAME MUSIC IS DEAD～歷代之大王**

**發售日**:9/21
**發售商**:NEC AVENUE
**編號**:NACL-1189
**價格**:2800日圓




將《超兄貴》以至《姐》為止「兄貴」系列的音樂REMIX選集，最後一首則是新創作的音樂「GAME MUSIC IS DEAD」。

### パンツァードラグーンパワーリミックス/D-RAM

**PANZER DRAGOON POWER REMIX/D-RAM**

**發售日**:9/21
**發售商**:NEC AVENUE
**編號**:NACL-1190
**價格**:2500日圓

由新組合「D-RAM」對這遊戲的音樂作出了全新的改篇，務求令大家感受一個全新的《PANZER DRAGOON》世界。



### アンジェリーク～優しい愛のめろでぃ

**ANGELIQUE～優美愛的旋律**

**發售日**:9/25
**發售商**:光榮
**編號**:KECH-1092
**價格**:2700日圓



《ANGELIQUE》的全改編集，碟中的最大特色，可說是以鋼琴獨奏的主題曲及ED。

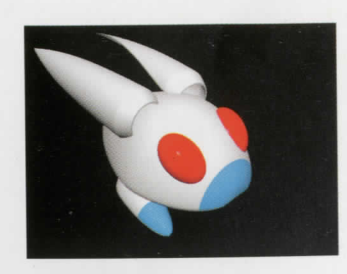
### 「エメラルドドラゴン」ドラマシリーズ VOL.4～彷徨しい勇者たち

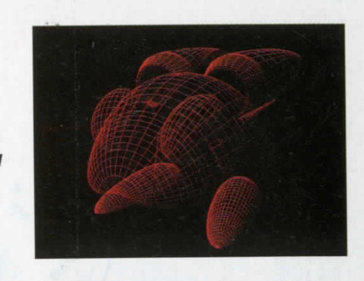
**「EMERALD DRAGON」DRAMA SERIES VOL.4～彷徨的勇者們**

**發售日**:9/25
**發售商**:POLYSTAR
**編號**:PSCR-5410
**價格**:2800日圓




將4月時於日本電台播出的《翡翠龍傳說》CD化的系列第四作。至於前三集的編號則分別是PSCR-5383，PSCR-5391，PSCR-5399。





# 重賞之下 必有勇夫

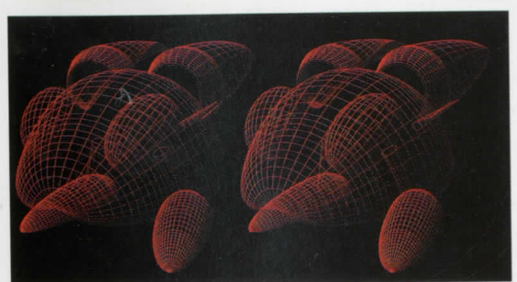
## 《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

### GAME料分級制

一級猛料 .............................. $100
二級勁料 .............................. $ 50
三級好料 .............................. $ 30
四級碎料 ................ 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



# 攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

## 挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

# 四洲吹波糖







**四洲吹波糖 · Fans 雙重大抽獎**

**1** 只要集齊10張包裝紙寄回，即可參加抽獎。
每月送出 **20** 部 **超級任天堂第二代**

**2** 只要剪下盒底的抽獎表格寄回，即可參加抽獎。
每月送出 **20** 部 **新力(SONY)手提鐳射唱盤**

(詳情請參閱盒底及包裝紙上說明)

**總代理：四洲貿易有限公司（四洲集團成員）　電話：27 999 777**